AMIGA® NEWS

AMIGA NEWS

ISSN 0989-5450

Anews

AMIGA RADIOFAX

EMULATEUR MAC

VASSALLO / HISOFT BASIC

3-D

NOS GAGNANTS SUR AMIGA

CARTE 68020

LES AVENTURES DE JEROME MORIN, VIDEASTE AMATEUR

M 4584 - 18 - 20,00 F

3794584020000 00180

Octobre 1989 No.18 Suisse : 5.80 Canada : 4.95 Belgique : 145

GVP

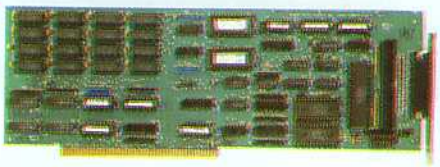
GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

Extensions Hautes Performances pour Amiga 2000

Votre Amiga est une machine fantastique, vous en avez la *Certitude* ! *Passion !* cela ne suffit plus ! Vous avez l'*Innovation*, mais pour dépasser les limites, pour explorer de nouvelles ressources ... il vous faut la *Puissance* !

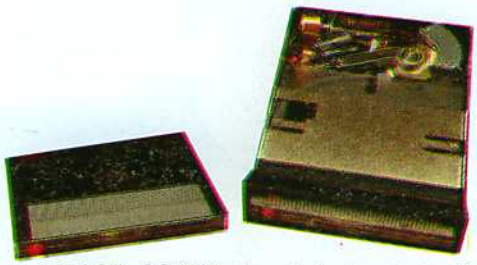
Aujourd'hui GVP vous offre la possibilité de métamorphoser votre Amiga en véritable station de travail.

L'installation des produits GVP est extrèmement simple et ne demande que quelques minutes. Toutes les cartes GVP sont accompagnées d'un manuel et d'une disquette d'installation en Français.

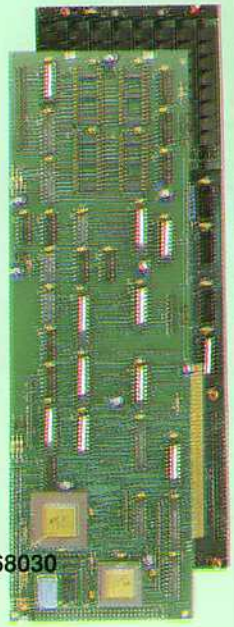


IMPACT SCSI/RAM : carte multifonctions intégrant un contrôleur SCSI et une extension mémoire 2 M0.
- Autoboot en standard sur partition FFS.
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans interactions avec la DMA de l'Amiga.
- Connecteur SCSI externe compatible Macintosh.

HardCards IMPACT : contrôleur SCSI et disque dur 3"1/2 réunis sur une seule carte.
- Disponible en capacité allant de 20 à 100 Mo.
- Temps d'accès de 11 ms pour les disques dur Quantum en 40, 80 et 100 Mo.
- Autoboot en standard sur partition FFS.
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans interactions avec la DMA de l'Amiga.
- Connecteur SCSI externe compatible Macintosh.



IMPACT SQ44: Système de stockage de données sur disques magnétiques amovibles alliant sécurité, rapidité des transferts, portabilité des informations et capacité pratique infinie.
- Capacité formatée d'une cartouche: 42 Mo.
- Temps d'accès: 25 ms.
- Système fonctionnant avec tous les contrôleurs SCSI GVP.



IMPACT A3001: Carte accélératrice 68030

VITESSE Processeur 68030 et co-processeur 68882 cadencés à 25 MHZ.

PUISSANCE Carte d'extension mémoire RAM 32 bits **4/8 Mo** s'enfichant en piggy-back sur la carte 68030 (l'ensemble n'utilise que le connecteur CPU de l'Amiga). Support total du mode BURST du 68030, permettant un accès à la RAM 32 bits sans états d'attente, même à 25 Mhz !

INTEGRATION contrôleur de disque dur intégré ultra rapide accédant directement au bus 32 bits du 68030. Votre disque dur n'occupe donc pas de connecteur supplémentaire.

QUALITE C'est un produit GVP !

LE CHOIX DE LA PUISSANCE

Liste des revendeurs sur simple demande.

Les produits GVP sont distribués en France par:

CIS 571, cours de la Libération
33400 Talence
Tel: 56 374 378
Fax: 56 040 895

CIS

Photos et caractéristiques techniques non contractuelles.

Amiga, Macintosh et Impact sont des marques déposées de Commodore-Amiga, Apple Computers Inc. et Great Valley Products Inc. respectivement.

ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

Les nouveaux **Atari STE** sont sortis, et comme prévu ils ne sont pas spéctaculaires. Au mieux l'Atari se hisse à un niveau sonore plus proche de l'Amiga, et son affichage s'améliore mais n'arrive toujours pas au standard que nous connaissons. L'Atari ST est une excellente machine pour certaines applications mais il lui manque la magie de l'Amiga.

Nous ne nous sommes pas trompés en disant l'année dernière que l'Amiga n'a pas de concurrent sérieux pour les années à venir dans le royaume de la création personnelle. C'est le **Macintosh** qui l'approche le plus, mais il restera toujours condamné par ses origines monochrome et monotâche. Pour en faire une machine qui ressemble un peu à l'Amiga il faut tourner en Unix et dépenser une petite fortune. Là aussi, le Mac est une excellente machine pour certains choses. Mais ce n'est pas *la machine à création extraordinaire pour l'homme ordinaire* - ça, c'est l'Amiga.

Malgré, ou peut-être à cause de, son génie, la route sera longue avant que l'Amiga s'adapte parfaitement à l'homme. A l'heure actuelle il faut encore avoir le courage de piocher dans le *Shell* de temps en temps pour retrouver les traces du chemin suivi par cette bête sauvage. Mais l'Amiga est éminemment adaptable. C'est pour cela que d'ici cinq ans l'Amiga 500 risque fort bien de se trouver dans des millions de foyers, equipé d'un 68030 et cinq mégas de mémoire, avec un DOS capable de prendre un débutant par la main et le guider, et avec une logithèque de rêve pour tout le monde. Ni Atari ni Mac ni PC n'ont les capacités de base propices à une telle évolution.

Félicitons ceux chez **Commodore Business Machines** qui croient en ce potentiel et qui paraissent, de par leurs travaux sur le DOS 1.4 et autres améliorations, décidés à emmener l'Amiga vers cet avenir.

Notre Couverture
Deux oeuvres de **Robin Chytil** de Lausanne, Suisse, gagnant de notre concours 3-D (voir pages "News")

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec l'aide de Professional Page, Deluxe Paint III, Prowrite 2, QED, Butcher, Quarterback et l'imprimante Laserwriter

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....4-6
A-MAX EMULATEUR MAC.....8-9
TESTS DISQUES DURS.....10
CARTE 68020 HURRICANE.....12
LE GRAIN DE SEL DE TROPIC.....13
RADIOFAX SUR AMIGA.....13
AMIEXPO CHICAGO.....14
LA TRAME DU YETI.....15
MIA DISK.....16-17
SHELL POUR DEBUTANTS.....18-21
PERIPLE D'UN VIDEO AMATEUR.....22-24
AMIGA SOUND MACHINE (ASM).....25-26
ANTIVIRUS.....27
HISOFT BASIC ET LES AUTRES.....28-32
MINI-DISQUETTE DEMARRAGE.....33
POWERDROME.....33
POPULOUS LANDS.....34
KULT - UNE SOLUTION.....34
ASTAROTH - BATTLE VALLEY.....35
DOMAINE GRAND PUBLIC.....36-38
DP SUR DEEP.....39
COURRIER.....40-41
PETITES ANNONCES/ABONNEMENTS.....42

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engagent que leurs auteurs

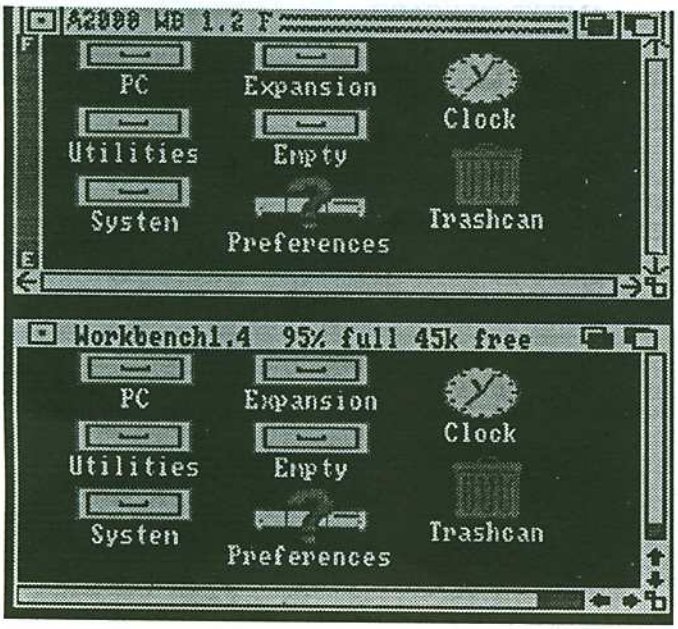
AMIGA NEWS

L'Amiga 500 baisse de prix : l'unité centrale est proposée à 3990FTTC, soit une baisse de 260F.

Commodore lance le "**Starter Kit**", au prix de 4290FTTC. Dans un coffret sont réunis l'Amiga 500, les jeux ***Crazy Cars***, ***Super Ski*** et ***Miniature Golf***, un logiciel de dessin ***Fusion Paint*** en version française, et le traitement de texte ***Kindwords***, également en français, avec un dictionnaire de 90000 mots.

* * *

Voici une représentation fait maison de la **nouvelle fenêtre Workbench 1.4**. On parle toujours d'une date de sortie "fin d'année" de le version 1.4 de l'AmigaDos, mais après l'expérience de la version 1.3 nous préférons dire "fin de l'année prochaine".



Le projet semble fixe en ce qui concerne les idées et la présentation. Ce qui est long est le déboguage. On peut cependant imaginer que Commodore va y mettre l'investissement nécessaire, puisque l'Amiga 3000 sera basé sur le 1.4 et tout retard pour cette version du DOS sera un retard pour la nouvelle machine.

Les flèches de défilement de la fenêtre ont été groupées ensemble dans le coin de re-dimensionnement. Ca va faire des kilomètres en moins pour la souris.

La jauge de place libre sur la gauche de l'ancienne fenêtre a disparu. L'espace disque utilisé et l'espace disque libre sont affichés en haut, en K, dans la ligne de déplacement, à la place des barres noires actuelles.

L'écran Workbench, avec ses icônes de disquettes et Ram Disk, est lui-même devenu une fenêtre que l'on peut faire déplacer et dimensionner.

Il y a deux nouveaux menus sur le Workbench 1.4 : **Settings** et **Tools**

La sélection de "*All Files*" sur le menu Settings vous permet de lister dans une fenêtre tous les fichiers d'une disquette ou répertoire (comme la commande List du Shell). La liste est triée par icône, nom ou date - au choix.

Pour sélectionner toutes les icônes dans une fenêtre il y a "*Select All*". (Pour sélectionner une groupe d'icônes il est possible de tirer la souris en appuyant sur le bouton de gauche pour créer un rectangle autour des icônes. Quand le bouton est lâché les icônes dans le rectangle sont sélectionnés.)

D'autres commandes permettent de fermer le Workbench, et de "*re-formatter*" une disquette (similaire à Format Quick du Shell).

* * *

Frédéric Boullier, nommé Grand Commandeur Intersidéral par Nioubête pour sa prouesse au volant de Sculpt 4D et Turbo Silver, est sur le stand Commodore au **Salon de la Bande Dessinée** à la Place de la Bastille, Paris les mercredis, samedis et dimanches. Il répondra à vos questions sur l'animation et le graphisme sur Amiga. Le salon sera ouvert jusqu'au mois de novembre. L'entrée est gratuite.

* * *

Quelques dates : Salon de la Micro, 13-15 octobre, Espace Champerret, Paris; **Desktop Publishing Show**, Londres, 4-6 octobre; **AmiExpo** Santa Clara, California, 20-22 octobre; **MikroData** Copenhagen 25-29 octobre; **Amiga'89**, Cologne, 10-12 novembre; **Comdex** Las Vegas, 13-17 novembre; **Commodore Show** Londres, 18-20 novembre; **World of Commodore Show**, Toronto, Canada, 1-4 décembre..

* * *

Ca y est, les revues informatiques commencent à donner les "détails" du futur **Amiga 3000**. Selon le journal anglais "*Popular Computing Weekly*", des sources Commodore aux Etats Unis confirment que l'Amiga 3000 sera construit autour d'un processeur 68030 cadencé à 25MHz et coprocesseur 68882 cadencé jusqu'à 33MHz. La machine de base sera équipée de 4 mégas de ram 32-bit, gonflable jusqu'à 8 mégas. Elle sera vendue en configuration de station de travail UNIX avec un disque dur de grande capacité (300 mégas?). A l'intérieur il y aura cinq slots Zorro III 32-bits, capables d'accepter des cartes 16-bit. La carrosserie sera de style vertical, ou "tower". On parle d'une date de disponibilité autour de la fin de l'année, et d'un prix d'environ $7000. Pour ce prix l'heureux acheteur aura Unix 5.3, X-Windows, et l'AmigaDos version 1.4...

Pour votre amusement, nous continuerons à vous tenir au courant de toutes les rumeurs...

* * *

Chorizo Kid a été invité à l'inauguration de la société **YONOWAT** spécialisée dans l'image de synthèse 3D. Le triple but de cette société est la réalisation d'images et d'animations, le développement de programmes dédiés au graphisme et à la CAO, et surtout en ce qui nous concerne, le développement d'un modeleur 3D, développé sur PC (ils bossent sur système IkoLight) mais qui est évidemment prévu pour être porté sur Amiga. Ce modeleur est totalement différent de ce que l'on a pu voir jusqu'à maintenant. Dédié aux créatifs, l'ergonomie est fin cool. Plus de menus bêtes et méchants, une seule vue de l'objet mais en 3D, en fil de fer dégradé (idée simple, mais terrible pour appréhender la perspective), et l'on peut se promener autour de l'objet en temps réel. Great! Au niveau des outils, on retrouve toutes les fonctions classiques, mais avec une facilité d'utilisation poussée, dit Chorizo, d'extrude, de révolution,...Une possibilité de construction par facettes, des algos de trous, d'empreintes, ..., sont également prévus. (YONOWAT, tél 56-94-56-80.)

* * *

Notre correspondant à Geneve a déniché un projet de **carte FAX** pour Amiga 2000. La société **Adept Marketing** espère finir la carte pour la fin de l'année. On prévoit un prix d'environ 700 à 1000 francs suisses.

Cette même société recherche des électroniciens et programmeurs expérimentés (Adept Marketing, Case Postale 20, CH-1000 Lausanne 5, tél 021-312-12-02).

AMIGA NEWS

Après Professional Draw de Gold Disk, un **deuxième logiciel de dessin vectoriel** pour l'Amiga est en préparation chez S. Anthony Studios de San Francisco... On parle aussi d'un logiciel style "***Hypercard***" en préparation qui sera capable de lire et utiliser les "stacks" de Macintosh Hypercard. **ASDG** annonce la version 2.0 de so editeur de textes ***CygnusEd Professional***.

* * *

Surprise! **Gold Disk** annonce ***Professional Page v1.3***, seulement un mois après la disponibilité en France de la 1.2. La grande nouveauté est l'utilisation par Gold Disk du système de fonts ***Intellifont*** d'Agfa Compugraphic. C'est la réponse de Gold Disk au système de fonts vectorisés de son concurrent **Soft Logik** dans le programme de mise en page ***PageStream***.

Agfa Compugraphic a créé une collection de 1700 styles d'écriture de qualité professionnelle, utilisable à travers PPage 1.3 avec toute imprimante, de 9-aiguilles à non-postscript laser. En plus, l'affichage à l'écran, comme sur papier, est fidèle et lisse à n'importe quelle taille de caractère.

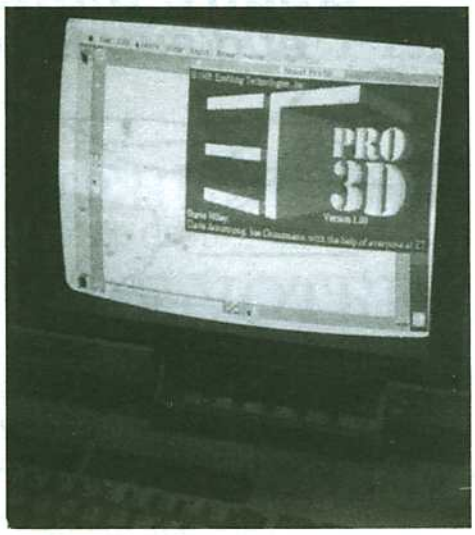
Gold Disk annonce aussi ***The Advantage***, tableur de 65000x65000 cellules, avec graphiques en 16 couleurs, interface ARexx, macros, et multi-fenêtres.

* * *

A-Max marche t-il oui ou non avec **Flicker-Fixer**? Gilbert (voir page 8) répond non (son configuration = 2000 Révision 6, Superfat Agnus, 4 méga fast RAM). Zarma Phong (*Commodore Revue* de septembre) répond que ça vaut Canal Plus sans decodeur. Chez CIS à Bordeaux A-Max marche très mal avec le Flicker Fixer mais très bien avec la carte 68030 de GVP. Mais chez Kimatek à Tours, Michel Boudon répond que l'A-Max et le Flicker Fixer marchent à merveille ensemble sur son A2000 Revision 6 standard avec 1 méga. Seule solution - essayez avant d'acheter...

* * *

A propos de Flicker Fixer, aux Etats-Unis **Memory and Storage Technology (M.A.S.T.)** annonce la disponibilité prochainement de "**Flick-Off**", sorte de Flicker Fixer qui s'adapte non seulement sur l'A2000 mais aussi sur le 1000 et le 500. Flick-Off nécessite un moniteur multisync; il enlève le scintillement dans tous modes



A-Max - marche t-il avec Flicker Fixer

entrelacés. Son prix aux Etats Unis est $399, environ cent dollars de moins que Flicker Fixer.

MAST annonce une pléthore d'autres produits à venir :

- **Infinity Machine** est un dispositif multifonctions qui permettra l'installation d'une 68030 cadencé à 16,20,25,33 ou 50MHz dans un Amiga 500 ou Amiga 1000. Le module de base, qui sera vendu au prix de $299, comprend une interface SCSI DMA autoboot. Infinity acceptera jusqu'à 8 mégas de RAM qui peut être sélectionné comme mémoire 16 ou 32 bit, utilisable par le 68000 (tournant à 7 ou 16 MHz) ou le 68030. La mémoire MAST "Picomegs" fonctionnera en mode "interleave" dans la plupart des configurations pour encore plus de rapidité. MAST promet une version de l'Infinity Machine pour A2000 en décembre.
- Le **Fireball** SCSI DMA "hard card" pour A2000, avec des disques durs qui selon MAST auront des "caractéristiques similaires au drives Quantum".
- **Amig-a-Tosh Plus**, un lecteur 3.5" compatible avec le Macintosh incorporant une modification lui permettant de lire les ROMs d'Apple. Ceux qui achètent A-Max peuvent remplacer l'A-Max hardware par cette unité qui se relie directement à l'Amiga.

Les produits MAST sont importés par **Bus Plus**, 41 rue Barrault, 75013 Paris (tél 1-45-80-05-66, FAX 1-40-26-24-56).

Bus Plus annonce la disponibilité en France de cartes mémoire ***Meta4*** de **Interactive Video Systems (IVS)** pour A500 et A2000. Utilisant les modules mémoires SIMM (Single In Line Module), les quatre supports "slim line" qui équipent la carte peuvent recevoir jusqu'à 4 mégas de RAM.

Pour l'A500, Meta4 s'installe dans le boîtier de la **Trumpcard 500** disque dur SCSI. Pour l'A2000, la carte (qui est de demi-longeur) s'installe à côté d'une carte disque dur et peut ainsi résoudre le problème de l'épaisseur du disque. Détail intéressant, les acheteurs de Trumpcard 500 et Meta4 peuvent sans problème transférer ces dispositifs sur Amiga 2000 en cas de changement de machine. Les prix TTC de la Meta4: 512k

CONCOURS 3D : Patrick donne les résultats...

Les images envoyées étaient plus belles les unes que les autres. Difficile de faire un choix et surtout comment être objectif? Nous avons donc choisi de retenir des critères techniques et artistiques pour ne pas privilégier le simple coup d'oeil, mais aussi pour mettre en valeur le travail effectué sur le ou les objets modélisés. Nous avons choisi comme critères, dans le désordre et pour 5 francs:

La qualité de la modélisation; le cadrage, donc le choix du point de vue et ce que l'on voit de l'objet; l'environnement de l'objet, ou le choix de ce qui donne une ambiance à l'image; le choix de l'emplacement, de la force et de la couleur de la lumière; la qualité artistique; le choix des couleurs; une note d'appréciation personnelle.

Nous nous sommes mis à 6 pour départager le gagnant, et ce ne fut pas du tout facile vu la qualité des images et les nombreux avis et goûts des jurys. Mais, deux images ont fait l'unanimité du groupe, *La Maison*, grande gagnante du concours, et *Le Bassin* qui arrive en deuxième (*Ed: voir couverture. Pour des raisons téchniques nous n'avons pas pu garder les proportions originales de la maison*). Le créateur de ces deux oeuvres est **Robin Chytil de Lausanne** qui gagne un abonnement à ***A-News***.

Le troisième est **Georges Cucciaro de Paris** qui gagne une disquette *Architectural Design* de Antic Software pour son Fumeur.

Pour ceux qui n'ont pas gagné, et pour ceux qui auraient voulu participer, nous promettons de recommencer avec cette fois des prix plus attractifs, des critères plus sévères et plus de temps pour réaliser et concevoir de merveilleuses images. Pour le concours de l'an prochain, nous cherchons des sponsors qui voudront bien nous contacter à Eymet.

NEWS

3145F, 1 méga 4555F, 2 mégas 5560F, 4 mégas 9250F.

* * *

Dans un communique le **C.M.O.S.** *(Centre Mondial des Ordinateurs Solidaires)* s'annonce prêt à mettre en relation les utilisateurs d'Amiga au niveau international. Il offre à ses membres "un service d'aide hard et soft par courrier ou téléphone, des adresses de correspondants en France et à l'étranger, des réductions chez certains distributeurs de produits informatiques, des logiciels du domaine public (previews indédites, slide-shows, collections *Tbag, Fish, Anc, Amicus...*) et enfin un abonnement de 6 numéros à *Micro-Bios* (Bulletin d'Information des Ordinateurs Solidaires) : 20 pages pleines de trucs et astuces, courrier, tests logiciels et matériels, PA, news, concours..."

L'adhesion est de 255F l'an. CMOS est une association régie par la loi de 1901. *(CMOS, BP 157, 93163 Noisy-le-Grand Cedex. Tél 1-64-02-45-45).*

* * *

Commodore France lance sa nouvelle **campagne publicitaire** - un affichage massif sur 3200 panneaux géants dans 25 villes de province et à Paris, suivi par les publicités dans la presse spécialisée, les news magazines (*L'Express, Le Point, Le Nouvel Observateur...*) et la presse économique (*L'Expansion, le Nouvel Economiste..*). Selon Commodore cette campagne *"s'inscrit dans un plan de communication global incluant les relations presse (bancs d'essai, interviews, reportages applicatifs, etc..), une présence aux salons, des actions marketing auprès des distributeurs et SSII partenaires, la création de nouvelles documentations et d'outils de vente...*

* * *

Parlant de docs, la version française de la **documentation du Workbench 1.3** est enfin disponible chez votre revendeur préférée. Un lecteur nous à téléphoné pour dire qu'il ne le trouvait pas, même chez les revendeurs. Effectivement, il y a eu délai, mais vous pouvez dorénavant vous procurer les trois disquettes et la doc au prix de 190F.

CONCOURS DE DESSIN/SON AVANTAGE MYPAINT

Quatre digitaliseurs son et d'autres prix à gagner

Philip Ducalet de l'Institut Avantage a récemment testé pour nous le logiciel pour jeunes enfants My Paint (A-News N°16).

Il a été tellement impressionné par ce logiciel - et en particulier par les réactions des enfants - qu'il propose un concours dessin/son ouvert à tout le monde, utilisant n'importe quel programme de dessin sur Amiga, pour créér une bibliothèque d'images pour MyPaint.

- Les dessins doivent être en monochrome, au format BROSSE, et proposer des images à colorier pour des enfants de 3 à 7 ans.
- Les fichiers son doivent être au format standard IFF 8SVX (***Perfect Sound, Audio Master..***).

L'auteur choisit l'une des thèmes suivants:

* **Le Zoo** : 20 dessins associés à 20 sons. Animaux sauvages et domestiques. Le decor doit être simple.

* **La Ville** : 20 dessins associés à 20 sons illustrant la rue, les jardins publics, le marché, les transports, les boutiques, l'école.

* **L'Alphabet** : 26 dessins associés à 26 sons représentant la lettre majuscule et minuscule; un objet ou animal dont le nom débute par la lettre proposée; le nom de celui-ci en écriture manuscrite.

L'auteur doit créer un style qui assurera le cohérence et l'harmonie de l'ensemble du fichier.

Tout participant recevra dès son inscription un dossier complet décrivant les formats, les tailles, donnant des exemples et comprenant des notions simples concernant la perception visuelle et auditive et le développement de l'enfant.

Le logiciel MyPaint n'est pas indispensable; les outils nécessaires sont un logiciel de dessin (*Deluxe Paint, Photon Paint,* etc) et un digitaliseur de sons (*Audiomaster, Perfect Sound,* etc). Les fichiers seront ensuite rémis sous forme de domaine public, accompagnés d'un documentation en Français.

Date limite d'inscription: 15 novembre 1989.

Date limite de dépôt des fichiers: 31 décembre 1989

Jury: Avantage, ***A-News***

PRIX:

1ère Prix: Digitaliseur son Perfect Sound offert par CIS + le logiciel jeu de son choix (proposé par Avantage) + abonnement d'un an à A-News.

2ème Prix: Digitaliseur son stéréo offert par Bus Plus + le logiciel jeu de son choix proposé par Avantage

3ème Prix: Digitaliseur son Perfect Sound (CIS)

4eme Prix: Digitaliseur son mono (Bus Plus)

Adresse pour toute demande d'inscription: Avantage pour My Paint, BP 15, 17780 Soubise. (Avantage est un institut de recherche, d'application et de services en faveur des handicapés.)

Nous remercions pour leur participation les sociétés **Bus Plus** (41 rue Barrault, 75013 Paris, tél 1-45-80-05-66) et **CIS** (571 cours de la Libération, 33400 Talence, tél 56-37-43-78).

SPECIAL AMIGA

IL NE SUFFIT PAS D'ETRE LE MOINS CHER
IL FAUT AUSSI OFFRIR DES *PLUS*

● DES REFERENCES NATIONALES

REGIE VIDEO A AIR FRANCE, PAO AU GROUPE HACHETTE, IMAGES DE SYNTHESE AGENCE SYGMA

● REPRISE DE VOTRE A500 ou A1000

POUR TOUT ACHAT D'UN A2000 AVEC CARTE PC-AT, (ou avec EXTENSION MEMOIRE, DISQUE DUR, CARTE ACCELERATRICE) (NOUS CONTACTER)

● PLUS DE 400 LOGICIELS

● PERIPHERIQUES, PRODUITS VIDEO

● INSTALLATION EN REGIES VIDEO

● SERVICE "NOUVEAUTES"

DEVPAC 2, AMAX, DELUXE PAINT III, DIGIPAINT III
ANIMAGIC, DESIGN DISKS, PHOTON PAINT 2.0
SCULPT 4D JUNIOR, STUDIO 24, BIG BAND, PROFESSIONAL PAGE 1.2

● LE CERCLE AMIGA

MIEUX QU'UN CLUB, PAS DE DROIT D'ENTREE
STAGES, PROMOS, PRESTATIONS HAUT DE GAMME
INVITATIONS A LA PRESENTATION DE PRODUITS NOUVEAUX, ETC ...

● PROMOTIONS JUSQU'AU 31 OCTOBRE

SCULPT 4D 4390 F

AMAX *émulateur Mac®* 1600 F

Epoustouflant, plus vrai que le vrai !!

KINDWORDS 2.0 520 F

traitement de texte avec dictionnaire français 140000 mots

DELUXE PAINT III ou DIGI PAINT III 850 F

DES DISQUETTES D'EXCEPTION NON PROTEGEES EN COPIE

EN CADEAU UN ABONNEMENT GRATUIT A MIAMI

ESSONNE MAILING

DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE AGREE COMMODORE

3, IMPASSE JULES DALOU
91000 EVRY
Tél: 64.97.96.54 Fax: 69.91.19.25

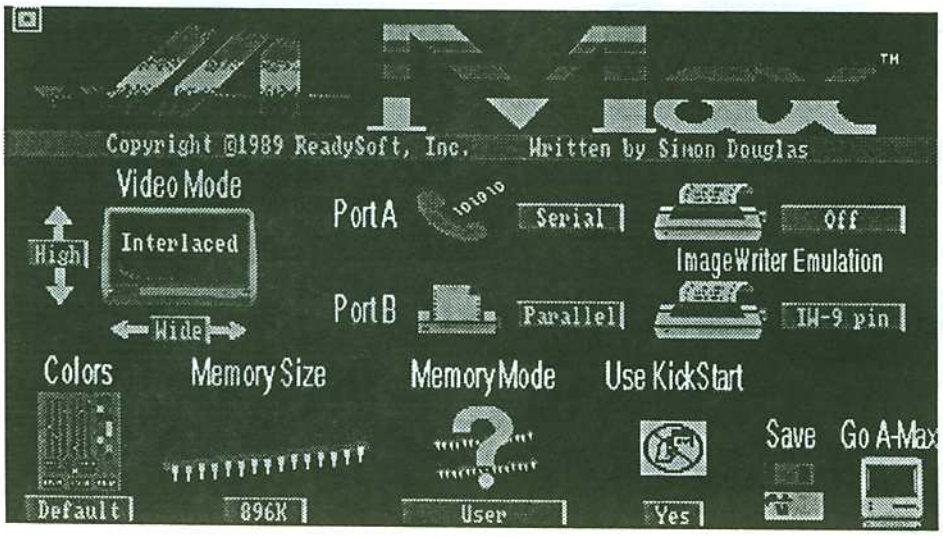
CATALOGUE COMPLET GRATUIT SUR DEMANDE

Cet encart a été intégralement réalisé sur AMIGA avec le logiciel Professionnal Page et tiré sur imprimante laser NEC LC890

READYSOFT RECIDIVE !

EMULATEUR MACINTOSH

Aprés "The 64 Emulator", voici A-MAX : L'émulateur Macintosh pour notre Amiga



Ecran de réglage de A-Max

Zut! L'ascenseur est en panne, il va me falloir du courage pour essayer ma nouvelle acquisition. Me voilà enfin arrivé chez moi, encore quelques lignes et nous allons tester ensemble ce nouvel émulateur

Mettez un Mac dans votre moteur

Installons nous et examinons le contenu de la boite

- *1 doc (en anglais)*
- *2 disquettes (programmes et utilitaire)*
- *1 boite grise contenant le hard*

Il ne manque rien, sauf le coeur du Macintosh, le fameux jeu de roms dont Apple est si fier. La documentation explique que l'on peut choisir entre des roms 64Ko (Mac 128,512) ou 128Ko (Mac plus). N'hésitez pas ; il faut les nouvelles sinon rien ne tourne (même pas l'émulateur...). Je m'absente 5 minutes, je vais chez la voisine (elle a un Mac et de jolis yeux ..) pour lui piquer ses mémoires, son disque système (équivalent de WB) et son lecteur externe qui facilitera tous les futurs transferts de disquettes.

Au cas ou votre voisine n'a pas de lecteur Mac, les transferts seront tout de même possible grâce aux utilitaires qui sont fournis avec l'émulateur. Cette fonction demande plusieurs manipulations mais a l'avantage d'exister. La première opération nécessaire consiste évidemment a transférer votre premier disque système.

Transfer du système

Vous possédez un lecteur Mac

Il suffit alors de démarrer avec la disquette système (format Mac) dans son lecteur, puis d'insérer une disquette vierge dans un de nos drives Amiga, la formater en double face (800k), et recopier la disquette de démarrage. Nous possédons ainsi 1 disk bootable directement par A-max. Il ne reste plus qu'à utiliser normalement notre *A-maxintosh* pour recopier toutes les disquettes du Mac. Tous les transferts effectués permettront de rendre l'émulateur totalement autonome : le lecteur Apple ne servira plus, sauf pour des transferts vers le Mac.

Vous ne possédez pas de lecteur Mac

1) Transfert du système

Sur le Macintosh il faudra tout d'abord créer une disquette "système minimum" d'une taille maximum de 272Ko. Puis utiliser sur la disquette utilitaire le programme "mini transfert disk" qui permet, avec le Macintosh, de réaliser un transfert du "système minimum" vers 1 disquette qui permettra à A-max de démarrer.

2) Copie de programme

Ensuite avec l'utilitaire "full transfert disk" on pourra (toujours sans lecteur Apple) transférer en 3 fois des disquettes de 800Ko et ainsi arriver aussi à rendre l'émulateur autonome.

Il est bien évident que la méthode la plus simple pour copier vos programmes est de se faire prêter un lecteur Mac. Si votre voisine n'en a pas, eh bien déménagez, tous ou presque tous les utilisateurs de Macintosh ont un lecteur externe.

Voila tout est prêt . Les roms sont en place (vérifiez bien le sens). La carte A-MAX qui s'enfiche dans le port disquette est équipée d'un passthru, c'est utile pour pouvoir connecter un lecteur externe. En plus et c'est le point le plus important sur cette carte vient se brancher le lecteur Apple ainsi notre émulateur utilisera directement les disquettes au format Macintosh.

Allez, on met en route

Un double clic et un écran de réglage (encore en couleurs) vous permet de choisir votre configuration :

Mémoire

Ready soft a su pallier aux problèmes de mémoire contigue ainsi l'émulateur gère parfaitement toute la RAM disponible de votre machine.

Choix d'imprimante

On peut directement connecter sur A-max une Image-writer ou bien si vous possédez une imprimante type EPSON le mode "image writer émulation" transformera les codes de contrôle en codes compatibles EPSON.

Taille et couleurs de l'écran

La couleur du Mac peut être celle utilisée avec Préférences. Plusieurs tailles d'écran sont utilisables (Maximum 640*512 sur un écran classique). Le mode "Mac size" (plus petit) a l'avantage de tourner correctement avec tous les logiciels.

Différents modes de résolutions

Sur ma configuration il a été impossible de faire fonctionner la carte *Flicker Fixer* qui devait pourtant être reconnu. Je n'ai pu tester ni le moniteur *A 2024* ni le nouveau chip set. Dans le cas d'un choix de résolution non entrelacée différents types de scrollings sont utilisés pour afficher l'écran plus grand du Mac. Notez que sur les anciens moniteurs A1081 le scintillement reste supportable

Go A-Max

Le chargement effectué, l'Amiga cède sa place au Macintosh. On constate rapidement que notre bécane se comporte bien, les vitesses (d'affichage, d'exécution et du drive Apple) sont identiques a celles du Mac. Nos lecteurs sont reconnus et gérés correctement; mis a part l'éject automatique qui se contente d'être simulé (faut pas rêver!). Il n'y a eu aucun problème avec le clavier, tous les raccourcis fonctionnent :

option --> *Alt*

Command --> *Amiga*

Clear-->*Del*

la recopie d'écran sur disquette (Alt Shift 3) ou autre astuce du Mac sont gérés par le système.

Grâce à une comptabilité réussie j'ai pu explorer de nouveaux logiciels, et apprécier la possibilité de les utiliser sur l'Amiga (traitement de texte,tableur,PAO etc...).

Je regrette cependant que la version actuelle ne permette pas l'utilisation de disque dur, ce défaut sera,parait-il, corrigé très prochainement. Je vous laisse imaginer un disque dur avec une (ou plusieurs) partition(s) Amiga, une PC et une Macintosh.

Les logiciels faisant directement appel au Hardware ne fonctionnent pas (sons, MIDI, et quelques jeux). Mais qu'importe "les plus beaux jeux du monde ne sont pas sur Mac".

Echange de données

Toujours fourni avec l'émulateur un logiciel de transfert de fichiers permet d'échanger des données entre Amigados et A-max (ou Mac si vous possédez un lecteur) par l'intermédiaire des disquettes. Cet utilitaire fonctionne dans les deux sens et ne nécessite pas de cordon série.

A noter: on trouve dans le commerce "*Mac 2 Dos*" qui n'est pas un émulateur mais qui permet lui aussi le transfert de fichiers. Ce logiciel est livré avec un adaptateur pour pouvoir brancher un lecteur Mac.

Il ne faut pas compter utiliser simultanément un Macintosh et un Amiga, A-MAX ne gère pas le multitâche. Mac non plus.

Malgré tout, Readysoft a essayé d'utiliser les possibilités de l'Amiga. L'heure système du Mac est mise à jour par notre horloge interne, la mémoire éventuelle est disponible au Mac. Si l'émulateur fonctionne sur tous les modèles d'Amiga il faut savoir que le Macintosh a besoin d'au moins 1 méga de mémoire et 2 lecteurs de disquettes pour être réellement opérationel. Une fonction intéressante: le RAM DISK, très vite installé (appui sur la touche F1) se comporte comme un lecteur supplémentaire, il est même possible de redémarrer avec.

Il était sûrement plus facile de réaliser l'émulateur du Mac plutôt que celui du 64. En effet ReadySoft a développé ici un outil déjà très performant. Si on attend avec impatience les prochaines versions on peut, à mon avis, affirmer que A-Max est un produit réussi

Gilbert

AMIGA® 500

Une carte d'extension mémoire de qualité professionnelle, de grande capacité et à un prix abordable.

POUSSEZ VOTRE AMIGA 500 A 2,3MO

MiniMax

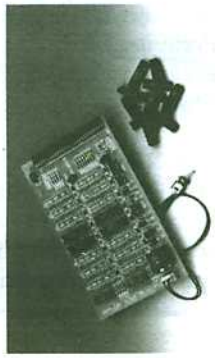
2990 F TTC EQUIPEE DE 1 MO

Vollmilch Schokolade

REVENDEURS,NOUS CONTACTER

DISPONIBLE CHEZ VOTRE REVENDEUR COMMODORE

Carte à capacité variable: de 512Ko, 1,0Mo et 1.8Mo par pack de 512Ko et 1,0Mo MiniMax se place sous l'Amiga; à l'emplacement de la carte A501 MiniMax est équipée d'un interrupteurpermettant de désactiver la carte, d'une horloge en temps réel. Disquette test livrée.



DERNIERE MINUTE CARTE 512Ko NON EXTENSIBLE AVEC HORLOGE ET INTERRUPTEUR 1090,-TTC

Prix abordable: 1990.-, 2990.-, 4990.- Pack de 512Ko supplémentaire à 990.-

ZiOMM-1,rue Déserte,67000 Strasbourg Tel:88 22 28 58

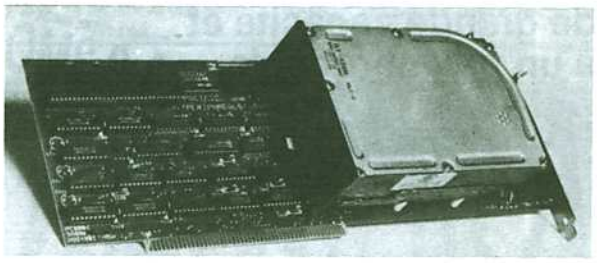
Veuillez m'envoyer une documentation gratuite sur l'extension mémoire Mini**Max**.
Nom.....
Adresse.....
.....Code postal:_ _ _ _ _
Matériel:.....Configuration.....
Vos applications:Graphisme Son Programmation
Gestion ☐ Jeu ☐ Autres ☐

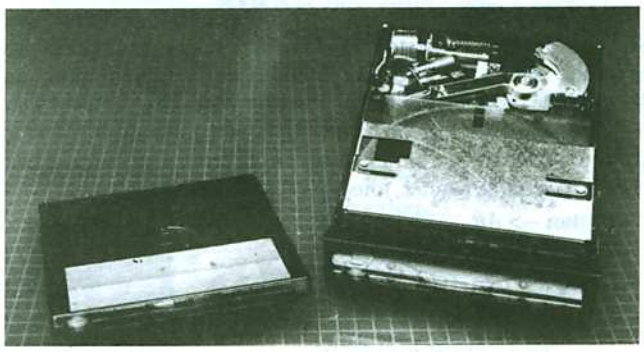
Renvoyer à ZiOMM-1,rue Déserte,67000 Strasbourg Tel:88 22 28 58

OVERDRIVE

SYQUEST SQ44

Nous testons encore deux solutions disque dur pour Amiga 2000





FABRICANT: Pacific Peripherals
DISQUE DUR: MINISCRIBE 28ms 20Mo
CONTROLEUR: SCSI
AUTOBOOT: oui
PRIX EN FF AU 1-09-1989:
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: MAD, 42 rue Lamartine, 75009 Paris (tél (1)48-78-11-65)

RESULTATS DE DISKPERF:

CREATION DE FICHIERS / SECONDE: 10
SUPPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: 17
RECHERCHE DE REPERTOIRE / SECONDE: 82
DEPLACEMENT / SECONDE: 60
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 25700 E 22995
4096: L 93622 E 65536
8192: L 119156 E 74898
32768: L 145635 E 79437

CHARGEMENT DE:
ProPage: 25
Prowrite: 20
Sculpt-Animate 4D: 7
Abasic: 3

Une "Hard Card" sympathique qui existe en 20 et 40 Mo. Pour ma part je ne regrette qu'une chose: c'est que le manuel ne soit pas en français, mais MAD propose, à la vente, un service de personnification des partitions à la demande qui pallie à cet inconvénient

FABRICANT: G V P
DISQUE DUR: cartouches de 42 Mo formaté, 25 ms
CONTROLEUR: SCSI
AUTOBOOT: oui si il est en device 0
PRIX PUB.EN FF AU 21-09-1989: 11 990 sans contrôleur (avec 1 cartouche. Cartouche 42 Mo suppl émentaire1550F)
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: C I S, 571 cours de la Libération, 33400 Talence (tél 56-37-43-78)

RESULTATS DE DISKPERF:

CREATION DE FICHIERS / SECONDE: 10
SUPPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: 19
RECHERCHE DE REPERTOIRE / SECONDE: 104
DEPLACEMENT / SECONDE: 70
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 26214 E 24966
4096: L 163840 E 109226
8192: L 163840 E 119156
32768: L 201649 E 119156

CHARGEMENT DE:
ProPage: 25
Prowrite: 18
Sculpt-Animate 4D: 6
Abasic: 3

Un disque dur de 44 Mo en cartouches et que vous utilisez aussi simplement que vous glissez une cassette dans votre baladeur, raaahhhh lovely !!!! Pour le test il était connecté sur la Hard Card Impact HC 40.

En conclusion:

Si vous cherchez une Hard Card vous pouvez acheter l'Overdrive qui depuis sa dernière révision semble fonctionner correctement avec des 2000 révision 6 (super Fat Agnus). On déplorera l'impossibilité d'autobooter directement en FFS, on est obligé de booter sur une partition non FFS (d'une capacité de 2 Mo environ) qui contient le système. En contrepartie MAD vend ses cartes prêtes à l'emploi. C'est à dire qu'elles sont déjà formatées et qu'elles contiennent déjà le système qui peut être adapté suivant vos désirs et besoins. Dès que vous arrivez chez vous, vous enfichez la carte sur votre 2000, reset et hop ! c'est parti. Il est possible de modifier le partitionnement du disque pour l'adapter à sa convenance, mais débutants ne parlant pas l'anglais s'abstenir sous peine de crise de nerf. Pour ma part, même en n'ayant pas lu la doc (oui je sais c'est un tort), je n'ai pas eu trop de problèmes pour utiliser le logiciel d'installation.

Le SQ 44 s'adresse plutôt à des personnes ayant besoin de grandes capacités de stockage. C'est là le point fort de ce système qui est un peu cher la première fois mais est devenu rentable des l'achat de la deuxième cartouche. De plus il permet d'échanger rapidement de données importantes entre deux ordinateurs ou encore de faire des backup de disque dur a grande vitesse. Le SQ 44 est un complément idéal de votre Hard Card mais attention, bien que ce soit un SCSI, il est recommandé de l'utiliser avec une carte contrôleurGVP qui lui envoie un signal qui parkage des têtes a intervalles réguliers. Si vous sortez la cartouche alors que les têtes ne sont pas parquées aie aie aie ! bonjour les dégâts.

Voila, si nous recevons d'autre produits nous vous les présenterons au fur et a mesure de leur arrivée. Comme d'habitude vous pouvez poser toute vos questions au journal ou sur le 3615 DEEP bal ROMEORAPID.

Roméo

AMIE LE PRO.

AMIGA

AMIGA 500

AMIGA 500
3 790 F

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
6 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENS. 512 K
4 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENS. 512 K
6 990 F

PROMO
AMIGA 500
+ 50 DISQ. 3" 1/2
3 850 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. 1084
+ 100 DISQ. 3" 1/2
6 590 F

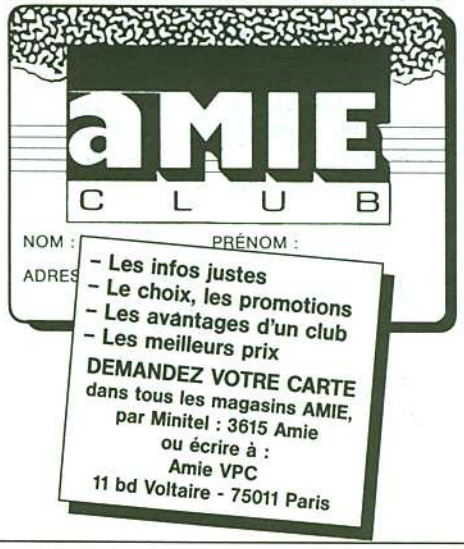
PERIPHERIQUES

		PROMO
LECTEURS		
3" 1/2 externe		900 F
5" 1/4 externe	1 700 F	
EXTENSION MÉMOIRE		
512 K sans horloge		990 F
512 K avec horloge	1 290 F	
SON		
INTERFACE MIDI ECE	580 F	
SAMPLER PERFECT SOUND	950 F	
TELEMATIQUE		
EMULATEUR ARCHOS	790 F	
EMULATEUR DIGA	990 F	
MODEM DTL	6 400 F	

		PROMO
DISQUE DUR		
A 590 20 Mo		4 990 F
GRAPHIQUE VIDEO		
DIGIVIEW	1 890 F	
GENLOCK GST 30XP	4 650 F	
GENLOCK MAGNI	18 500 F	
SCANNER PRINT TECHNICK	4 990 F	
HANDY SCANNER Type 4	3 990 F	
Tablette graphique CRP A4		3 990 F
Tablette graphique CRP A3	7 990 F	
CAMERA HV 720	3 350 F	
OBJECTIF SCHNEIDER	950 F	

OPÉRATION REPRISE AMIGA 500 POUR L'ACHAT D'UN AMIGA 2000

La micro sans soucis



CADEAU PROMO 10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE !

-50%* PROMO
-40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

3615 AMIE

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

AMIGA 2000
9 900 F

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
11 500 F

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3" 1/2	1 400 F	Extension 2 Mo	6 790 F
Carte Flicker Fixer	5 500 F	Emulateur XT	5 490 F
Hard card 30 Mo		Emulateur AT	11 000 F
Autoboot	5 990 F	Carte accélératrice	14 800 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		**EPSON**	
120 D	1 790 F	LX 400	2 690 F
SWIFT 24	4 490 F	LQ 400	3 990 F
		MANNESMAN TALLY	
STAR		MT 81	1 750 F
LC 10	1 990 F	**COMMODORE**	
LC 10 Couleur	2 490 F	MPS 1230	1 550 F
LC 24-10	3 490 F	MPS 1500 couleur	2 290 F

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Garantie 100 %

Par 100	7,50 F l'unité
Par 50	8,00 F l'unité
Par 10	8,50 F l'unité

PROMO
BOÎTE DE RANGEMENT
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 90 disquettes 90 F

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

COMMODORE 64

C 64	990 F
1541	1 200 F
C 64 + 1541	1 990 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TÉL _____
MON ORDINATEUR _____
_____
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS _____
_____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

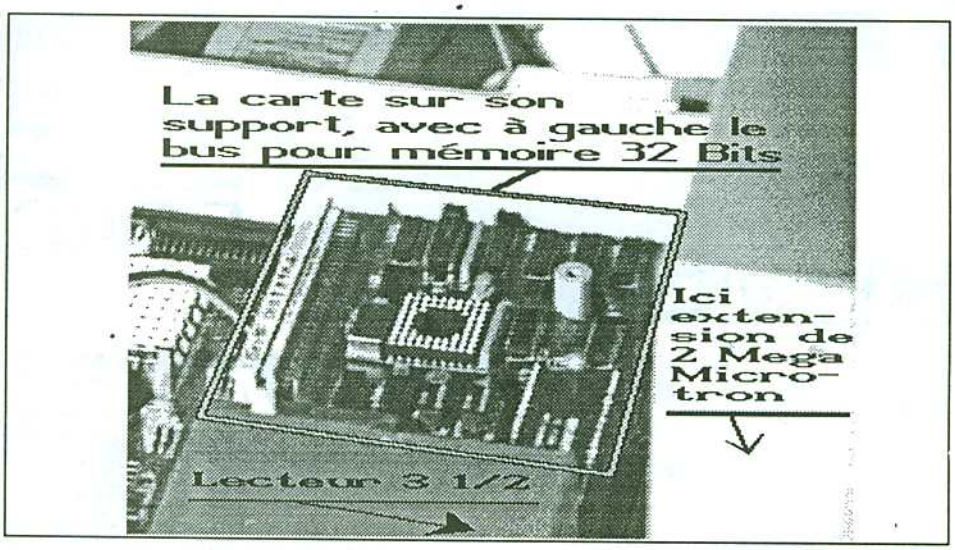
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE _____ SIGNATURE

SCOR - AN 10-89. RC 86 B 2526.

CARTE 68020 HURRICANE

Les experiences de Patrick



J'ai acheté une carte 68020 Hurricane. J'en avais marre de voir mon MIGA se lambiner et traîner. J'ai un AMIGA 1000 (je ne vois pas encore de raisons suffisantes pour me faire acheter un 2000), une carte Microtron de 2 méga, un deuxième lecteur et de la passion pour cette bécane. Je commande donc cette carte sans co-processeur arithmétique. Le paquet arrive, je cours le chercher au magasin, je rentre tout aussi vite à la maison pour installer cette merveille et jouir de la puissance de l'Amiga.

Première opération, démonter le nombre faramineux de vis qui enferment la plaque mère. Ensuite sortir le 68000, opération délicate, surtout si on ne possède pas la pince adéquate. Opération réussie... Je sors de son emballage la carte!!! Elle donne l'impression d'être montée sur échasses, car des tiges longues de 5 cm sortent dessous pour s'enficher sur le port du 68000. Ces tiges sont fragiles, et pas très rigides.

Opération difficile

C'est une opération difficile rendue encore plus périlleuse par le bus du lecteur qui a la fâcheuse tendance à pousser la carte hors de son support et par la proximité du lecteur. La carte vient même de coller contre le lecteur et les tiges doivent être poussées pour pouvoir réussir à l'installer. Bref maintenant elle est installée. Instant de suspens pénible pour le coeur... j'allume ... ça marche pas. Je farfouille dans le manuel (en anglais), je vérifie mon travail, puis idée de génie (pour un non-électronicien) je retire mon extension du port latéral. Je rallume, et ça marche. Je coupe, je remets la mémoire en place, allume... ça marche pas. M.... (voir le mot de Cambrone) Coup de fil au vendeur, questions, réponses, questions, etc... Il faut alimenter la mémoire, premier diagnostic. Heureusement, les cartes Microtron ont deux interfaces possibles, une sans alimentation (celle la même que je possède) et une avec.

Ca marche!

Retour au magasin ou l'on teste ma machine avec une extension alimentée. Ca marche pas non plus. Le technicien sort un autre 1000, et teste le tout à nouveau... non plus, il charge le ***QuickStart*** mais pas le ***WorkBench***. Il sort encore une autre machine et essaie encore... CA MARCHE. Aussi bien avec l'interface alimentée qu'avec l'autre non alimentée. Merveilleux.

Dans la foulée et lors de la discussion avec le technicien, j'achète un disque dûr d'occasion de 20Mg qui se met à la suite du port latéral par le passe-port de l'extension pour une somme ridicule.

Au passage, je tiens à remercier la maison *EduSoft*, qui pour la somme de 50FS m'a fait l'échange de mon 1000 qui marchait très bien sans 68020, contre un qui supporte le 68020. Je doute qu'une grande surface puisse agir de même, ce qui me fera toujours acheter mon matériel chez les professionnels de la branche, quitte à payer un poil plus cher, mais à la fin quand on fait ses comptes, on est gagnant.

Donc heureux comme un pape venant de faire une bulle, je rentre à la maison et rebranche tout mon matos, y compris mon deuxième lecteur que nous n'avions pas testé au magasin. ***Merde*** (cette fois je l'écris, c'est vraiment trop pour le système nerveux) la carte ne supporte pas le deuxième lecteur. Que faire... Rendre la carte? NON comme je viens d'acheter un disque dur, je vais me débarrasser de mon lecteur supplémentaire. Je me retrouve donc avec un Amiga 1000, une carte 68020, une extension 2Mg, un disque dur 20 méga et des tests à faire pour enfin savoir si tout cela en valait la peine.

Premier test, ***Prowrite***, super. Plus de temps d'attente sur le curseur, la réponse au clavier est immédiate. ***Professional Page*** lui n'est pratiquement pas accéléré par la carte, dommage. Troisième test, ***Sculpt***, j'avais une image qui avait été calculée en 18 heures, test probant, car la même image a mis environs 5 heures pour être calculée. Il faut que je vous donne quelques précisions: Je n'ai pas utilisé la version compilée pour le 68020/68881, car ma carte n'a pas de co-processeur. De plus, il existe un petit utilitaire qui s'appelle ***PATCHMATH020*** (sur la disquette fournie avec la carte) qui va chercher les routines de calcul écrites pour le 68000 et les transforment pour le 68020. Gain, environ 15%.

Puis, test avec des jeux. Déception deux jeux sur cinq ne passent pas, les démos non plus, la raison est en général qu'il faut mettre une routine d'interception de l'instruction MOVESR, qui plante le 68020, et la remplace par une autre adaptée au processeur en place. Donc du travail en perspective, et même avec ça, ce n'est pas évident que ça fonctionne... J'ai ensuite fait tourner des animations créées par ***VideoScape 3D***, alors là. là j'en suis resté bouche bée, les images qui étaient saccadées deviennent fluides, sans pour autant accélérer le rythme de l'animation. Je dirais que les saccades ralentissaient les animations par rapport à leur vitesse normale. Encore une occasion de me féliciter de cet achat...

En conclusion:

C'est un bon achat, pour tous ceux qui comme moi font du graphisme et du texte. Ce n'est pas recommandé pour les jeux, même si ***Interceptor*** devient fascinant. Note: je n'ai pas réussi à faire tourner ***FlightSimulatorII***. Un conseil, apportez votre machine au magasin afin de tester les cartes que vous voulez monter sur votre machine, et ceci avec votre configuration complète afin de vous éviter le genre de problèmes que j'ai eu. Je doute que tout les révendeurs Amiga fassent l'échange de votre machine pour vous faire acheter une carte d'extension.

Aventures et mésaventures d'un GAGA de son MIGA ga ga argh...

Patrick C.

Carte 68020 : La grain de sel de Tropic

Acré vingt dioux! Une carte 68020 pour le 1000! Quand j'ai vu ça, je n'ai pu m'empêcher de venir y ajouter mon grain de sel. Jetez donc z'un oeil à la superbe digit qui accompagne l'article de Patrick... Mignon comme la **Lucas** *et la* **Hurricane** *se ressemble, non ?*

Ce qui est d'autant plus frappant dans la ressemblance c'est que la LUCAS (qui est à construire soi-même) nécessite d'être adaptée à chaque Amiga 1000, sous peine de rencontrer les mêmes problèmes qu'avec la carte HURRICANE. Personnellement, je n'arrive toujours pas à l'utiliser conjointement à mon disque dur. Ceci est dû au fait que l'Amiga 1000 avait été pensé pour être une *Killer-Game-Console* et non pas l'ordinateur qu'il est devenu. Ainsi les lecteurs de disquette, clavier, mémoire hallucinante de 512 Ko (64 Ko prévus à l'origine) et autre ports d'extensions ne sont que des greffes tardives à la machine originelle.

Petite remarque en passant, la majorité de ces modifications sont dues à *Commodore*, merci m'sieur...

Toutes les bizarreries de comportement du 1000 face aux extensions sont les conséquences directes de ces chambardements de dernière minute. Il faut savoir que le bus d'extension du 1000 est constitué en gros des signaux qui ne se trouvaient pas trop loin sur le circuit imprimé. Comme le 68000 était justement dans le coin, le bus d'extension reproduit en fait plutôt fidèlement le bus 68K de Motorola. Les charges électriques supplémentaires qui en découlent font du 1000 une machine assez susceptible vis à vis de ses éventuelles extensions. De plus la synchronisation des circuits de la bécane s'en est retrouvée plutôt dégradé. D'où les bidouilles à base de Pal en 120ns et autre ligne de masse.

Tout ce boniment pour vous dire, amis du 1000, que chacune de ces chères machines possède son petit caractère propre et qu'il faut y aller ZEN pour leur adjoindre des périphériques. Pour le cas de la Lucas, il y a une puce que l'on doit "apparier", pour le cas de la carte Hurricane, le coup des Pal devrait bien aider.

Pour ceux qui seraient dans la détresse, adressez-vous à un organisme de DP français et demandez le disque qui documente la carte LUCAS. Vous y trouverez le schéma d'un "bouchon de bus" à brancher sur votre connecteur d'extension. Ce montage à base de résistance et de condo a déjà redressé bien des situations désespérées.

Tropic

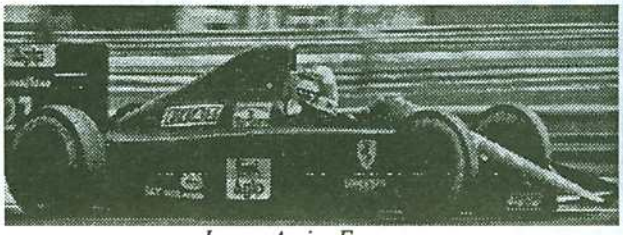


Image AmigaFax

RADIOFAX SUR AMIGA

Fadas de la radio et de l'Amiga, Bonjour! Voici un programme dont le nom est trompeur. FAX veux dire dans ce cas **réception et émission d'images FAX transmises par radio** en ondes courtes. Ce n'est donc pas un émulateur de téléfax par téléphone. Pour utiliser ce programme, en plus du programme sur deux disquettes et de l'interface (type digitalisateur audio) se branchant sur le port Centronics de votre Amiga, il faut posséder un récepteur ondes courtes de 100kHz à 30MHz capable de recevoir la bande latérale unique. Si les mentions *SSB, USB* ou *LSB* figurent sur votre récepteur, c'est parfait.

Comme récepteur de qualité, dans une fourchette allant de 3500 à 11000F, je recommande respectivement le **Sony ICF-2001, KENWOOD R2000, YAESU FRG8800, ICOM R71, KENWWOOD R5000**, enfin le meilleur le **JRC NRD525**. Mais un bon transceiver (émetteur-récepteur ferais aussi bien l'affaire, surtout si justement on veut émettre des FAX). Mais le plus important mis a part que la couverture des fréquences doit commencer à 100 kHz, est que le récepteur soit stable en fréquence (la réception d'une image dure 5 minutes, toutes dérive de la fréquence altérera la qualité de l'image), d'ou le choix d'un récepteur entièrement digital. De plus un mode d'emploi en Anglais, très clair s'avère indispensable du moins au début.

Le programme se charge très vite, (il ne fait que 28Ko) et se présente sous la forme d'un tableau de commande rustique mais complet, regroupant toutes les commandes dont certaines s'avèrent d'une utilisation aléatoire. Ce tableau de commandes occupe les 112 dernières lignes d'un écran standard haute résolution interlacé en PAL. Au lancement du programme, on définit la quantité de mémoire que possède votre configuration par la frappe des touches F1 pour 512K de F2 pour 1Mo etc.. AMIGAFAX n'est pas multi-taches, et quand il tourne (il doit être booté) rien d'autre ne fonctionne. La quantité de mémoire (512 kO minimun), permet de recevoir 1432 ligne de 640 points (avec 400 lignes visibles en même temps). l'avantage d'avoir plus de mémoire c'est de recevoir en RAM des images avec plus de points par ligne (cartes météo qui peuvent avoir jusqu'à 3840 point par lignes). Cela permet une impression avec une plus grande précision mais il n'est pas possible de visualiser le résultat à l'écran ou de le sauver . Une fois réglé votre récepteur sur une fréquence "sûre", 139 kHz par exemple ce qui vous met en contact avec DPA une agence de presse Allemande, il suffit de valider la commande réception du programme et une image se dessine ligne par ligne à l'écran. Il faut compter environ 5 minutes pour recevoir une image de 640 x 800 (format le plus courant) en 16 niveaux de gris (un conseil, régler la fréquence du récepteur à l'oreille pour les récepteurs non digital, puis en fonction de l'image reçue). Pour peu que les paramètres soient bien réglés et que le récepteur ne soit pas trop parasité, l'image obtenue peut être superbe. A propos de parasites, éloignez le récepteur au maximum de votre machine, et surtout du moniteur car ceux-ci ne sont pas innocents concernant les problèmes que vous pourriez avoir. Il en va de même pour votre TV, si le cable antenne passe près de votre Amiga il se peut que des problèmes surviennent lorsque votre TV et votre machine fonctionnent en même temps.

Une fois votre image sauvée, il faut booter le programme de conversion IFF et sauver la partie d'image désirée 640 x 400 sur 800 lignes horizontales. Si on veux, il est possible de sauver ces images en deux parties et de les assembler dans DPAINT par exemple. L'inverse est aussi possible, vous pouvez convertir une image IFF et ensuite l'envoyer par ondes courtes au format FAX.

A propos d'imprimante, mieux vaut sauver les images puis les transformer au format IFF pour les imprimer car les drivers d'imprimante d'Amigafax ne m'ont pas l'air terrible.

Ma conclusion: AmigaFax présente un rapport qualité/prix très intéressant comparé à des interfaces qui, certes permettent également la réception de messages RTTY et équivalent, mais qui coutent plus de 3 fois plus cher (sans logiciel (car en plus il ne doivent pas être légion pour Amiga)) qu'AmigaFax.

Il mériterait d'être encore grandement amélioré au niveau de l'interface utilisateur: pas d'environnement AmigaDos, obligation de booter les programmes, programme de conversion simpliste qui bien que fonctionnant parfaitement donne des résultats effrayant à l'écran.

Il existerait en Allemagne une interface appelé **BONITO SUPERCOM** qui permettrait la réception de tous les modes (fax, rtty, amtor...) pour un prix de 1200FF. Le problème, c'est qu'à l'origine elle a été faite pour C64 et PC et donc je doute de ses résultats en fax. Par contre, pour recevoir du RTTY, cela serait très bon marché.

MAD MAZ

ICS ELECTRONIC Ltd, Unit V, Rudford Ind Estate, Ford Arundel, West Sussex BN18 0BD, ENGLAND. Contenu: 2 Disquettes, 1 Manuel Anglais, Interface Audio. Prix £101 + TVA.

AmiEXPO CHICAGO

CHICAGO - *L'Hotel Hyatt Regency de Chicago servait de cadre à l'AmiExpo Midwest du 28 au 30 Juillet dernier. Sponsorisée par Amiga World, la plus importante revue US dédiée à l'Amiga, cette expo réunissait une centaine d'exposants parmi le gratin des éditeurs de soft et fabricants de hard.*

Compte tenu de sa proximité avec les précédentes expos de Los Angeles et Londres, nous avons été surtout étonnés par la qualité des nouveaux produits plutôt que par leur quantité.

Transputer

Vitesse oblige, commençons par des chiffres peu habituels en informatique.

Digital Animations présentait un **A2000 version "TGV" à base de transputer**. Nous avons vu une architecture RISC 32 bits tournant à 4 instructions par cycle de processeur (INMOS T800). Les T800 opèrent à 20, 25 ou 30 Mhz permettant des performances de 20, 25 ou 30 MIPS (millions d'instructions par seconde). Chaque T800 comporte 4 Ko de RAM statique (50, 40 ou 33 ns) pour les commandes à accès fréquents. Jusqu'à 4 T800 peuvent opérer sur une carte, chaque transputer pouvant avoir de 1 à 4 Mo de DRAM 80 ou 100 ns donnant au total des performances de 60 à 120 MIPS par carte!!

En théorie, on peut connecter un nombre illimité de cartes transputer sur un A2000, ce n'est qu'une simple affaire de gros sous !!

D'ores et déjà, des logiciels de développement existent: ***Parallel C, Parallel Fortran, Parallel Pascal, Transputer Assembler TASM 2*** ainsi que le système ***HELIOS***.

Parallèlement Digital Animations présentaient également une **carte vidéographique à base de transputer**. Calez-vous bien dans votre fauteuil, attachez vos ceintures, ça va décoller sec ... :

- 3 modes disponibles :

16 couleurs sur une palette de 16 millions

256 couleurs sur une palette de 16 millions

16 millions de couleurs simultanées à l'écran

Ce n'est pas une erreur de frappe .... 16 millions de couleurs à l'écran, un super HAM pour .... super moniteur !!!

- 1 ou 2 Mo de RAM dédiés uniquement à la vidéo donnant une vitesse d'affichage de 19 Mo/seconde

- Fréquence du pixel : 15 ns (4 ns à l'automne 1990)

- digitaliseur vidéo "en cascade"

- résolution de 800 x 600 capturant des images en 16 millions de couleurs à partir de l'entrée RGB, stockées dans le transputer graphique pour traitement ultérieur (l'ultérieur pouvant être l'immédiat...)

- Fréquence d'horloge vidéo sélectable par soft de 10 à 110 Mhz permettant l'utilisation de tout moniteur multisync.

- Librairies vidéo incluses dans le soft ainsi que des utilitaires pour la CAO.

En mettant 3 transputers en cascade, on accélère non seulement le processus de traitement mais on ouvre aussi la possibilité d'avoir 16 millions de couleurs en 1280 x 1024. En ajoutant 20 Mo de RAM vidéo ce sont *16 millions de couleurs simultanées en 8192 x 8192!*! Ben voyons!! Amenez l'oxygène, j'en vois qui s'effondrent au fond de la salle ..

Et les prix, et les prix, et les prix? Nous espérons pouvoir vous les donner dans un prochain numéro. Faites vos économies si vous voulez offrir un bouquet de transputers couleurs à votre petite amie...

Sculpt en relief

Après ***Sculpt 4D Junior***, une version vraiment "junior" du célèbre soft de Byte by Byte, voici ***Sculpt 3DXL***, version permettant de créer de la 3D en relief si vous possédez les lunettes ad hoc.

Deux nouveaux softs pour les spécialistes du circuit imprimé : ***ProBoard*** et ***ProNet***. La qualité nous a semblé excellente mais le prix est en rapport, environ 500$ chacun.

Le **Flicker Fixer** est désormais utilisable avec un genlock moyennant une option valant 50$.

Un concept manquant à l'Amiga est enfin disponible : il s'agit du système bien connu par les fans du Mac sous le nom d'Hypercard. ***Ultracard***, c'est son nom est disponible aux USA, accompagné d'***HyperMedia*** et d'***HyperText*** pour la modique somme de 50$, et ça fonctionne comme sur Mac.

Justement ***AMax*** était présent sur le stand Ready Soft afin de bien montrer qu'il ne s'agit pas d'un xième gadget d'émulation bidon, même si son prix le classe plutôt dans les utilitaires. Une version améliorée est en cours de développement, elle incluera la possibilité de **partitionner un disque dur Amiga en mode Mac.**

TV Text Professional apparaît. Le qualificatif professional lui autorise son prix de 150$. Par rapport à l'ancienne version, il faut noter: effets spéciaux automatiques, mode éditeur pour créer ses propres styles, mode Half Brite 64 couleurs et 2 modes d'overscan, outils de dessin permettant de réaliser formes, lignes, bordures, etc ... et les fontes **Zuma** 1, 2 et 3 sont incluses dans le package. En revanche il vous faudra 1 Mo de RAM minimum pour l'utiliser.

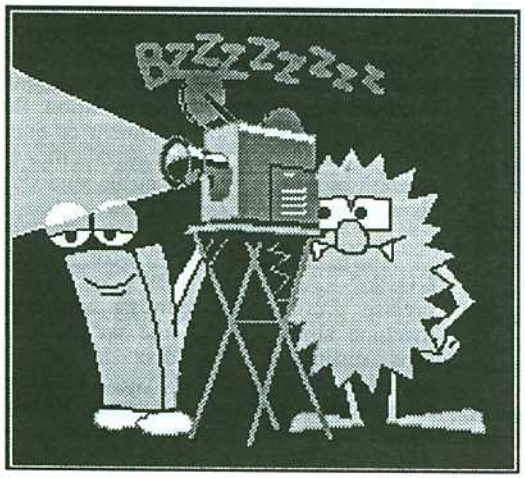
Grand absent

Côté grand absent, **Electronic Arts**, mais c'est une habitude. Se seraient-ils mal remis de la sortie à grand renfort de pub de DIGI PAINT 3 de leur concurrent NewTek? Par contre on annonce la sortie de ***Deluxe Video 3*** avec une interface MIDI, tous les modes d'affichage dans toutes les résolutions, une animation plus rapide et un contrôle du soft sur les périphériques: MIDI, genlock, magnétoscope.

Cette AmiExpo fort prisée confirme définitivement la place de leader de l'Amiga pour tout ce qui touche à l'image. Parmi les visiteurs, une grande proportion de professionnels, chez les exposants il faut noter la présence systématique de tous les états-majors et des concepteurs de produits répondant à toutes les questions d'un public de plus en plus avisé.

Rendez-vous à Cologne à l'automne.

-Jean-Pierre



PROJECTION POUR MON POTE RAMON

Scanlock VSL-1

Un sport abominable qui va faire fureur : le *mountain solex*

L'idée de ce sport qui n'a rien à envier au skim board m'est apparue au retour d'une beuverie quand j'ai stupidement confondu la poignée des gaz et le levier de frein de ma fière monture à l'entrée d'un virage glissant. J'ai immédiatement eu envie de faire partager ces sensations à quelques amis. La première épreuve du championnat inter-provincial tibetain a eu lieu il y a deux semaines sur une pente à 60% et a vu la victoire du team officiel "solex made in China" qui s'était entrainé en Suisse sur une piste de saut à ski. difficile à implanter sur les plages californiennes, ce sport ne convient pas au enfants de moins de trente mois. Dernier détail, les catadioptres sont obligatoires pour les épreuves de nuit.

*Nous avons passé tout cet été sans parler de nos petites bestioles préférées : les genlocks - incrustateurs. Reprenons nos bonnes vieilles habitudes et replongeons nous alegrement dans ce monde mouvant ou les rouges ne sont pas tous rouges et ou la lumière n'est pas forcément là ou on l'attend. J'ai testé pour vous ce mois-ci deux nouvelles bêtes : l'**IMAGE MASTER** de **NERIKI** et le **SCANLOCK** de **VIDTECH**.*

A ma gauche, un grand black...

L'IMAGE MASTER se présente sous la forme d'un boitier rack noir d'une finition correcte. Il permet de genlocker l'Amiga soit avec un signal image composite PAL soit avec un black burst, de sortir le signal synchronisé de l'Amiga en PAL ou en RVB et d'incruster, par le biais d'un lumakey (nous allons revenir sur ses capacités d'incrustation). La face avant est inversée par rapport aux usages puisque on trouve l'interrupteur général tout à fait à droite. On trouve donc de gauche à droite : le potentiometre de réglage du niveau d'incrustation, l'interrupteur de l'incrus tateur, l'inverseur positif-negatif de l'incrustateur, une commande de déphasage chroma à 180°, un réglage fin de cette même phase chroma et l'interrupteur général. La face arrière est garnie de très beaux connecteurs BNC : entrée composite PAL ou burst, sortie composite PAL synchronisé Amiga ou mélange incrusté, sortie RVB synchronisée et sortie de signal key externe. s'ajoutent à eux la connection d'entrée vidéo Amiga et un autre connecteur de même type pour le contrôle du final sur le moniteur de l'ordinateur.

La synchronisation de l'Amiga par un burst ou un signal composite se passe très bien et le résultat est parfaitement exploitable même si l'encodage de l'Amiga en PAL n'est pas parfait.

L'aspect le plus étrange, et navrant, du NERIKI est le systeme d'incrustation qu'il propose : un systeme de decoupe par luminiance (lumakey) peu en rapport avec ce que l'on peut attendre d'un incrustateur à plus de 15000 francs. Ce systeme de decoupe a des limitations genantes comme le fait de ne pas pouvoir incruster une image Amiga contenant à la fois du noir et du blanc ou de ne pas différencier certaines couleurs.

Apres essai, je dirais simplement que le Neriki Image Master est un matériel sérieux mais qu'il est loin de valoir son prix (17000HT + TVA28%) et qu'il est importé en France par SOFT.

A ma droite, un p'tit beige...

Le **SCANLOCK** est le premier genlock à permettre de travailler d'origine à la fois en PAL et en composantes C-Y (S-VHS , MII et certains systèmes BETACAM). Il permet d'incruster par rapport à la couleur 0 de l'Amiga et il offre la très intéressant possibilité de réaliser des fondus.

En outre, cette bête est totalement externe à la miga ce qui permet de l'utiliser indifféremment sur un 500, un 1000 ou un 2000 et ne squate aucun slot interne.

Le boitier trouve naturellement sa place sous le moniteur de l'ordi mais il est également possible de l'installer en rack. La face avant se présente comme suit de gauche à droite : selecteur d'alimentation (off, alimentation par la miga, alimentation externe), selecteur d'entrée vidéo, selecteur de sortie vidéo, selecteur de sortie vidéo incrustée, selecteur de la fonction de fondus linéaires, les deux potentiometres de fondus linéaires (un pour la vidéo de référence, un pour le signal de la miga), l'inverseur normal/inverse de l'incrustateur et l'indicateur de référence vidéo. La face arrière regroupe l'entrée du signal Amiga, une prise d'alimentation extérieure, une prise DB23 sortie vidéo pour le moniteur Amiga, un bouclage correspondant à cette prise, une sortie key externe pour incruster en aval (sur un mélangeur vidéo par exemple), un connecteur pour télécommande, un VIDEO IN composite PAL, une sortie pour un moniteur de contrôle de l'entrée vidéo composite, un bouclage ce cette sortie de contrôle, un VIDEO IN C-Y S-VHS, sortie C-Y pour un moniteur de contrôle et son bouclage correspondant et enfin, finissons en apothéose, deux VIDEO OUT composites et deux VIDEO OUT C-Y. Les entrées/sorties composites sont montées en BNC, celle en composantes C-Y sont en miniDIN 4 broches. *(Ed: photos dans A-News N°15 p14.)*

Maintenant que vous avez eu une belle vue générale de cet engin, testons-le allégrement.

Le SCANLOCK genlocke l'Amiga de façon parfaite. L'incrustation est très reussie en C-Y comme en PAL mais la fonction la plus intéressante est la possibilité de "glisser" en fondu de la vidéo de référence au mélange incrusté au signal de l'Amiga seul. Cette opération s'opère manuelement ce qui permet de réaliser les transitions à la vitesse désirée et, éventuellement, de rester dans des phases intermédiaires (entre la video de référence et le mélange incrusté pour donner un effet de surimpression légère par exemple).

On peut apprécier la rigueur avec laquelle a été conçu ce genlock qui intègre des sorties de contrôle pour chaque entrée et leur associe un système de bouclage par interrupteur très pratique. Le fondu associé à l'incrustation permet des effets très pro et propres. Il travaille aussi bien en PAL qu'en S-VHS (la qualité du boulot en PAL est particulièrement remarquable s'agissant d'un signal composite). Je considère que nous avons enfin un genlock sans problèmes qui va donner des complexes à ses concurrents.

Le SCANLOCK de VIDTECH sera importé en France par CIS, une société dynamique sise à Talence près de Bordeaux dont je vous ai peut-être déjà parlé, et devrait être vendu 12600 francs HT

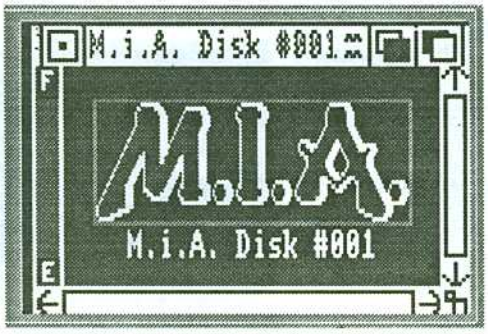
Reveillez-vous, nous sommes arrivés. Tous ceux qui ont réussi à rester éveillés ont acquis un savoir dont ils mesurent à peine encore la valeur. Je méprise tous les autres...

Aujourd'hui, le Y, YETi : nom propre et rustique, masculin singulier "le YETi est un animal plein de griffes et de poils aux yeux" (A. VIALATTE)

EL YETi
sort ses griffes

MiA DISK

Pierre Ardichvili



Ce n'est pas le début du miaulement d'un chat en mal d'amour, ce sont les initiales d'un groupe de création diffusion de programmes du Domaine Public, basé à Anvers en Belgique, et travaillant en coopération avec Hermes Diffusion en France; voyez la rubrique *Domaine Grand Public* dans ***A-News*** d'Août. Si vous avez une idée de ce que **M.i.A** peut bien vouloir dire, écrivez-le vite à :*M.i.A Disk, Eric Smeets, P.O.Box 111, 2018 ANTWERP 14, Belgique* et si vous êtes dans les premiers à avoir trouvé la bonne réponse, vous pourrez recevoir un abonnement gratuit à la série de disquettes M.i.A.

Les membres de ce groupe sont également d'anciens "hackers", donc d'excellents programmeurs, et il y a sur les disquettes l'un ou l'autre programme de leur cru. J'ai eu l'occasion de tester la première disquette produite par ce groupe, et voici mes impressions:

Tout d'abord, j'aimerais faire un petit détour sur le thème de la présentation des disquettes Domaine Public en général.

Il y en a de toutes sortes. Les *Fish*, bien connues, présentent les programmes avec leur documentation, pas toujours avec des icônes, et il vaut tout de même mieux être un adepte du CLI pour en tirer le maximum. D'autres, comme les *T-Bag*, sont "bootables" avec une introduction graphique et musicale parfois remarquable. Certains groupes allemands font des disquettes détestables, dans lesquelles on ne peut qu'accéder aux programmes, qui sont d'ailleurs parfois tout simplement des programmes commerciaux déplombés et rebaptisés, et s'arrangent pour qu'on ne puisse rien copier de la disquette sur une autre disquette ou sur un disque dur. Certains groupes publient aussi des disquettes sur lesquelles on trouve en vrac un tas de programmes sans aucune doc, dont on ne sait pas ce qu'ils font, dont un bon nombre sont tout juste capables d'extraire le détesté Guru du trou dont il ne devrait jamais sortir.

Que devrait-on attendre d'une organisation de diffusion de programmes du domaine public?

● Soit la diffusion de tout ce qui existe ou à peu près, quitte à avertir l'utilisateur qu'un programme n'est pas tout-à-fait au point, mais qu'avec les sources l'utilisateur peut se débrouiller s'il en a la compétence une condition à laquelle tiennent à juste titre les auteurs de programmes du D.P. étant de mettre sur la disquette tout ce qui accompagne le programme selon les indications de son auteur) . C'est ce que fait Fred Fish et c'est très bien.

● Soit à l'autre extrémité du spectre, on présente à l'utilisateur une disquette bootable, et on lui donne le choix d'accéder à tous les programmes et à leurs documentations, et de les utiliser ou de les copier en utilisant au choix le Workbench et les icônes, soit le CLI. Les programmes présents sur la disquette ont été essayés et marchent, les cas particuliers d'incompatibilité étant signalés dans la doc. Un bon exemple de ceci sont les disquettes des ***GOUROUS***, que nous connaissons depuis longtemps.

Le groupe M.i.A a voulu faire un pas de plus en présentant le contenu de ses disquettes accompagné d'outils conviviaux pour la lecture de la documentation, le lancement du programme et sa copie.

A mon avis, cette tentative est assez réussie, je vais donc vous décrire en quelques lignes l'utilisation de cette disquette, puis je ferai quelques commentaires résultant de l'essai des programmes qu'elle contient.

Le système boote sur la disquette en une quinzaine de secondes. Faites *Return* comme demandé, et vous voilà devant le tableau de commande du ***M.i.A Disk #001***, où vous voyez apparaître des rectangles avec les noms de pas moins de 15 programmes, plus un fichier d'information générale.

Cliquez dans un de ces rectangles, un nouvel écran s'ouvre, dans lequel apparaît le début de la doc, et une série de gadgets, permettant de faire défiler le texte, d'exécuter une démonstration du programme, ce qui vous permet de voir ce qu'il fait, puis de revenir à votre écran de commande, plus un gadget nommé COPY qui mérite un commentaire.

En effet, si vous cliquez dedans, vous voyez apparaître une demande (en bon français un requester) qui vous propose de donner le nom d'un répertoire destination pour la copie du programme, de sa doc, et des fichiers qui l'accompagnent (les sources par exemple). Bon, vous avez un Amiga 500 avec un seul lecteur, ou un 2000 avec un seul lecteur et un disque dur, vous êtes fichus, car où copier vos fichiers? Pas en RAM: car lorsque vous rebooterez sur votre Workbench habituel... Pas sur votre disque dur non plus, car, ayant booté depuis la disquette M.i.A, le système ne reconnaît pas votre disque dur, ni sur RAD: non plus car la disquette M.i.A pourrait bien avoir configuré un rad: mais il y a peu de chances qu'il corresponde à celui qu'il y a dans votre *Mountlist*. Par ailleurs, si vous avez lancé votre système et que vous cliquez sur l'icône du M.i.A disk pour accéder au tableau de commande, le système reboote, et c'est voulu par les auteurs qui souhaitent protéger leur système de présentation. Bon, pour tous ceux qui comprennent ce que je viens d'écrire, ils n'ont pas attendu mes élucubrations pour copier ce qu'ils veulent où ils veulent ***via le CLI***.

Alors, à quoi sert cette fonction COPY? Elle sera très utile à une catégorie précise d'utilisateurs, qui ont acheté une machine simple, A500 tout nu ou A2000 sans disque dur, et dont la première extension du système a consisté à s'équiper d'un second lecteur. Ceci est l'analyse qu'ont faite Eric Smeets et ses amis de M.i.A., et elle a sa valeur. Elle permet à l'utilisateur non sophistiqué mais qui a un second lecteur de copier facilement un des programmes de la disquette M.i.A sur la disquette de son choix, son Workbench par exemple, à condition d'y avoir fait un peu de place.

La documentation de la disquette que j'ai reçue indiquait la possibilité d'utiliser cette fonction COPY pour une copie vers une unité quelconque (dh0:, dh1:, ram: ...) ; c'est une erreur qui sera corrigée dans les versions que vous pourrez commander à la date où paraîtra cet article.

Enfin, la disquette est faite pour un clavier américain, ce qui fait que pour utiliser cette fonction COPY pour copier vers votre second lecteur, il faudra taper df&M au lieu de df1:. Là, pour la clientèle visée, ce n'est pas de la plus grande évidence et ce sera à corriger.

Passons maintenant en revue les programmes que l'on trouve sur cette disquette.

Textra

Textra nous est présenté comme un éditeur de textes très facile d'utilisation. C'est vrai. L'auteur s'est ingénié à rendre toutes les manoeuvres les plus simples possibles. Le mouvements du curseur, l'insertion et la suppression de caractères, le défilement du texte, le travail sur les blocs se fait le plus naturellement du monde; quiconque a utilisé un traitement de texte se servira de Textra sans aucune peine, et celui qui part de zéro n'aura pas de difficultés particulières, à part le fait que la documentation soit en anglais.

Par contre, il y a une certaine ambiguité au niveau de la vocation réelle du programme, car le mot éditeur suggère un programme destiné à travailler sur des fichiers, et entre autre des sources de programmes, et, dans ce domaine, Textra ne satisfera aucun programmeur car il lui manque une série de fonctionalités indispensables, comme par exemple la possibilité d'insérer un fichier dans un autre, ou un compteur de lignes.

Le mot de texte quant à lui suggère l'utilisation de Textra comme traitement de texte, mais là, surprise, il n'y a pas de passage automatique à la ligne lorsqu'elle est pleine, et il n'y a pas de fonction de justification des blocs ni même de réglage des marges !!!

En conclusion, je crois qu'on peut surtout se servir de Textra comme remplacement de ED, avec l'avantage immense de pouvoir déplacer le curseur et faire les opérations sur les blocs avec la souris.

QView

L'auteur annonce fort honnêtement que son programme n'est qu'un programme d'examen de fichiers parmi d'autres. QView fait exactement la même chose que la commande TYPE de l'AmigaDos en mettant l'option HEX, avec en plus la possibilité de faire défiler le fichier, et de faire des recherches de caractères ASCII, le tout sous un volume de 3372 bytes, soit à peine 50% de plus que Type, et donc nettement moins que la plupart des programmmes de ce type, habituellement écrits en C alors que celui-ci est

en assembleur. J'ai copié Qview dans mon répertoire c: et je m'en sers à l'occasion.

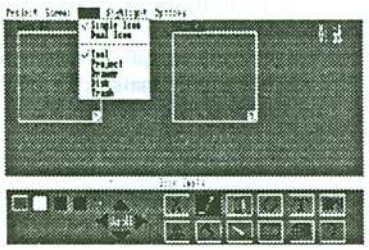
Calc3.0

Calc3.0 nous est présenté comme 3 calculateurs en un : un calculateur scientifique, un calculateur opérant sur les nombres binaires, et un traceur de courbes. C'est certainement le calculateur " d'écran " le plus puissant qui existe. Personnellement, je préfère attraper une calculette lorsque j'ai à faire une opération arithmétique, mais j'admets volontiers que pour le possesseur d'un Amiga, il a avec Calc3.0 l'équivalent d'une combinaison des possibilités de plusieurs calculatrices genre Hewlett-Packard, sans débourser un sou (sachant toutefois qu'on ne met pas l'Amiga dans sa poche ...).

IconMeister

L'auteur commence sa documentation en disant " Le moment est venu de mettre IconEd à la poubelle ". D'abord, n'oubliez pas d'y jeter aussi IconMerge tant que vous y êtes, car IconMeister remplit les fonctions des deux, et d'une manière infiniment plus conviviale.

Si vous voulez faire des super-icônes qui remplissent la moitié de l'écran, il existe plusieurs programmes permettant de faire des icônes à partir de programmes de création graphique comme Deluxe Paint. Par



contre, pour se faire rapidement et simplement des icônes personalisées et animées, IconMeister est parfait, ou presque. Le programme vous donne deux fenêtres de travail, de taille variable entre environ 120 x 70 pixels et 220 x 100 pixels (rappelez-vous que l'écran du Workbench est en 640x200).

Dans chacune de ces fenêtres, vous pouvez dessiner avec les outils suivants: ligne continue à main levée, segments de droite, cercles et ellipses, rectangles, remplissage et effacement total ou partiel (gomme), plus insertion de texte . Il y a encore une fonction couper-coller qui n'est pas entièrement fonctionnelle, de même qu'un gadget comprtant un point d'interrogation, et qui, dans les versions ultérieures, contiendra une loupe, laquelle pourra agir avec un gadget de défilement, présent mais non encore fonctionnel dans la version actuelle. Ceci est le point faible du programme, car, si les outils sont très simples et agréables à utiliser, il faut de bons yeux ou de bonnes lunettes pour fignoler les détails du dessin.

Quoi qu'il en soit, j'ai effectivement remplacé ***IconEd*** et ***IconMerge*** par IconMeister après avoir réalisé avec ce dernier une icône animée en un temps record.

TinyClock

Ce n'est pas la plus petite horloge pour l'Amiga, la plus petite est ClockPtr de Workbench 1.3. Mais c'est une toute petite horloge qui marche bien, et qui ne prend que 624 bytes.

Float

Si l'icône d'un disque vous casse les pieds en allant se mettre au milieu de l'écran au lieu d'occuper sagement la première place libre en haut et à droite de l'écran du WorkBench, Float vous permettra dans la plupart des cas de la " désnapshotter ".

Blockout

Un jeu de stratégie à deux ou contre la machine, que je vous laisserai le plaisir de découvrir. Bien plus subtil qu'il n'en a l'air.

ClockDJ

Horloge, sunmouse, manipulation de fenêtres, extinction automatique de l'écran ou du pointeur, programmation des touches de fonction, etc.

Là, je ne voudrais pas m'étendre trop longtemps. Voyez dans le numéro d'août d'A-News, en page 21, la fenêtre de commande de MachII. Elle donne une bonne idée de ce que fait ce programme. ClockDJ fait assez bien la même chose, mais avec une interface utilisateur à mon avis moins conviviale. Il a le même défaut que MachII en ce qui concerne la programmation des touches de fonction avec un clavier non américain (voir également l'article du numéro d'août). Je ne vois pas bien au fond pourquoi l'auteur s'est donné la peine d'écrire ce programme alors que MachII existait déjà.

Au prix où sont les disquettes du domaine public, autant vaut prendre le programme que l'on préfère. Pour ma part, je préfère MachII, mais ClockDJ est un bon programme aussi. Affaire de goût.

PcPatch2(Dos2Dos)

Ceci est une série de petits utilitaires destinés à permettre aux programmes PcCopy et PcFormat du tiroir PcUtil du Workbench 1.2 ou 1.3 (disquette Extras) de lire, écrire et formatter n'importe quelles disquette de type MS-DOS, y compris les disquettes de 3,5 pouces de 720 K. Il y a aussi un éditeur de format, permettant à l'utilisateur de réaliser des formattages spéciaux. Deux exemples sont donnés, ATARI DS et ATARI SS.

C'est tout ce que je vous en dirai, n'étant pas équipé de la carte PC, je n'ai fait aucun essai.

Spy

Ce petit utilitaire permet de savoir à tout instant quelles sont les tâches gérées par le système. La commande SPY ouvre une fenêtre avec la liste de ces tâches, en double-cliquant sur une des lignes, on obtient une série d'informations sur la tâche en question: son nom, son état, son adresse en mémoire, etc.

Qed

Qed est un éditeur puissant, mais qui n'est pas livré complet sur la disquette, bien que ce qui est livré permette déjà pas mal de choses. L'auteur indique que ce programme est en shareware (pour rappel celà signifie que l'utilisateur qui décide de s'en servir régulièrement a l'obligation morale d'envoyer une contribution à l'auteur; cette approche est typiquement américaine; par contre je ne vois pas le Français moyen désargenté, qui s'est acheté un Amiga (je ne sais pas où il est allé trouver les 7000 F), et qui pirate parce que'il ne peut pas se payer le logiciel (il me fait penser à ces gens qui achètent une voiture et déclarent froidement ne pas payer d'assurance parce que c'est trop cher) envoyer 20 dollars à un Américain, d'autant plus que s'il le fait par l'intermédiaire d'une banque, la commission de la banque risque d'être supérieure au montant envoyé. Pour ma part, je me procure des billets de 20 dollars et je les envoie par la poste. Ce n'est pas réglementaire, mais au moins j'ai la conscience tranquille et je manifeste ainsi mon soutien à ces programmeurs qui nous rendent un grand service en mettant leurs créations dans le domaine public. Quoi qu'il en soit, l'auteur de Qed, si vous lui envoyez 20 dollars, vous enverra le complément du programme, c'est-à-dire le langage de commande, l'interface AREXX, le programme de redéfinition du clavier, et d'autres choses non mentionnées.

N'étant pas programmeur (je me limite au Basic, quitte à le compiler ensuite pour améliorer la performance), je ne suis pas vraiment à même d'apprécier tout ce que peut faire Qed pour un programmeur en C, Pascal ou Assembleur.

Je signale tout de même que les fonctions d'indentation de lignes sont très complètes, et que Qed donne la possibilité d'afficher quelque chose (à savoir les caractères A à - en vidéo inverse) pour représenter les caractères binaires DEC 1 à DEC 31.

Atree

C'est sans doute la pièce de résistance de la disquette. Les habitués des compatibles PC et des Norton Utilities apprécieront.

Atree représente dans une moitié gauche de la fenêtre l'arborescence des répertoires à partir d'un répertoire choisi; on se meut dans cette arborescence au moyen des touches de flèche (touches de contrôle du curseur) du clavier. Pour des raisons de mise en page, le nom des répertoires est tronqué à huit caractères (ayons une pensée émue pour les pauvres types qui utilisent des PC et n'ont droit qu'à huit caractères pour le nom d'un fichier; par expérience, je trouve cette limitation très ennuyeuse).

Le répertoire sélectionné apparaît en video inverse, tandis que les fichiers qu'il contient apparaissent dans la moitié droite de la fenêtre. En prime on a droit à toutes les facilités pour déplacer, copier, renommer et supprimer des fichiers, ou des répertoires, avec tout ce qu'il y a dedans. Il y a à peu près toutes les fonctions que l'on trouve dans les utilitaires du genre CLIMATE. C'est vraiment un programme à essayer.

INITCLI

Un petit programme, pas trop lourd (10 k), qui vous permet par une commande simple de CLI d'obtenir les choses suivantes:

- écran Workbench monochrome (immédiat ou lors du prochain boot)
- fenêtre CLI couvrant tout l'écran
- (dans votre shell-startup vous mettez un alias adéquat et par
- la suite vous étendez la fenêtre CLI ou SHELL à tout l'écran,
- comme avec F2 de ConMan)
- fenêtre CLI sans bordures
- écran entrelacé
- changement de police de caractères
- retour à la normale

Attention: InitCli marche très bien, et se révèlera sans doute à l'usage très commode, mais si vous travaillez sous ConMan, InitCli vous donne un Guru à tous les coups, quelle que soit la syntaxe essayée. Les programmes incompatibles avec le gestionnaire de console de ConMan sont pourtant rares. Pour moi, ceci est un défaut que l'auteur serait très aimable de corriger dans une future version.

Par ailleurs, la documentation est en Anglais et a été visiblement traduite de l'Allemand par quelqu'un qui n'était pas très à l'aise avec cette langue. Si vous lisez l'Allemand, tapez **Initcli ?** et vous aurez une description exacte de ce que fait cette commande avec ses divers paramètres.

Ne vous inquiétez pas du fait que la démo d'Initcli sur la disquette ne marche pas, ceci vient du fait que le réalisateur ne lui a donné, avec juste raison, aucun paramètre, voyez le commentaire similaire au sujet de Newlook.

Newlook

Newlook permet d'agrandir l'écran Workbench, et par conséquent les fenêtres que l'on ouvrira dedans. Il n'y a pas grand intérêt à les ouvrir au-delà des dimensions de l'écran physique car on n'a pas accès aux portions invisibles.

Ceci permet entre autres d'obtenir des fenêtres capables d'afficher des textes comportant des lignes de 80 caractères (normalement on n'en voit que 77).

Vous pouvez aussi comme le suggère l'auteur, ouvrir un écran très profond dans le bas duquel vous avez le haut d'une fenêtre CLI que vous pouvez consulter pendant que vous travaillez dans l'écran de votre programme d'application, sans avoir à faire passer votre écran principal à l'arrière-plan.

Si vous essayez la démo de Newlook à partir du tableau de commande de la disquette, ne vous étonnez pas du fait que par la suite toutes les autres démos vous apparaîtront sur une fenêtre entrelacée à demi-taille en hauteur; pour revenir à la normale, il faudrait pouvoir taper "newlook" sans argument dans une fenêtre CLI. Pas grave.

Outre celà, quand vous utiliserez Newlook, faites bien attention aux valeurs à donner aux paramètres, car à l'occasion vous vous récolterez un message " Invalid parameters ", c'est bien, mais dans d'autre cas votre écran va se désagréger en pixels répartis d'une manière aléatoire, ce qui est moins agréable. Malgré le fait que la doc, asssez courte contienne toutes les infos nécessaires, j'ai eu quelques problèmes à trouver les velaurs correctes pour les paramètres. C'est sans doute une question de tournure d'esprit. Mais enfin, Newlook est le programme type de ce qu'on met dans une startup-sequence après avoir déterminé les paramètres valables une fois pour toutes. Il a l'avantage d'être très peu encombrant (1060 bytes).

PickPacket.

Un utilitaire pour programmeurs, il permet de visualiser la communication entre les handlers et les programmes. Je suis tout-à-fait incompétent pour en parler. Je verrais bien par contre Romeo Rapido ou Batchman jeter un coup d'oeil à ce petit programme et dire aux lecteurs d'A-News ce qu'ils en pensent.

A l'heure où paraîtra cet article, la disquette ***M.i.A 2*** sera sortie. Je l'attends avec le plus grand intérêt.

Ed: A-News étant totalement indépendant de Hermes Diffusion et MiA Software, nous publierons de temps en temps les commentaires de nos propres correspondants (comme le présent article) sur les productions de ces deux groupes.

ZORGLUB

SHELL POUR DEBUTANTS

Suite du 9e épisode: Les Scripts

Où l'on s'offre pour commencer un petit retour en arrière (n'oubliez pas que je suis belge, et que l'expression classique des receveurs de tramways bruxellois, à l'époque où il y avait encore des receveurs, était " avanceïe en avant sivoplet "; ce n'est pas pour cette raison que j'ai écrit tantôt "élevé", tantôt "élévé" dans l'article précédent , ce sont des fautes de frappe; nobody is perfect; celui qui a fait la mise en page non plus, puisqu'il a reproduit la faute dans les titres; comme ça, tout le monde en prend pour son grade).

Certains professeurs font intentionnellement des fautes au tableau pour tester l'attention des élèves. J'en fais aussi, mais malheureusement pas exprès.

Dans mon article précédent, j'ai affirmé erronément qu'un fichier de commandes muni du bit S (et du bit E, bien sûr, mais les fichiers créés par ED en sont munis congénitalement) et logé dans le répertoire S: était exécutable de n'importe où rien qu'en tapant son nom.

Strictement, c'est faux, mais quand j'ai écrit l'article, çà marchait, car je vérifie toujours le fonctionnement des exemples que je donne.

Q'est-ce qui a bien pu se passer?

D'abord, rétablissons la vérité:

Un fichier de commandes, muni des bits S (script) et E (exécutable), se comporte comme une commande du répertoire C:, c'est-à-dire s'exécute rien qu'à la frappe de son nom, quel que soit le répertoire courant, à condition qu'il soit logé dans le répertoire C: !

Quoique .... l'exemple donné marche!

Retournons un moment dans la caverne C: et examinons la commande PATH.

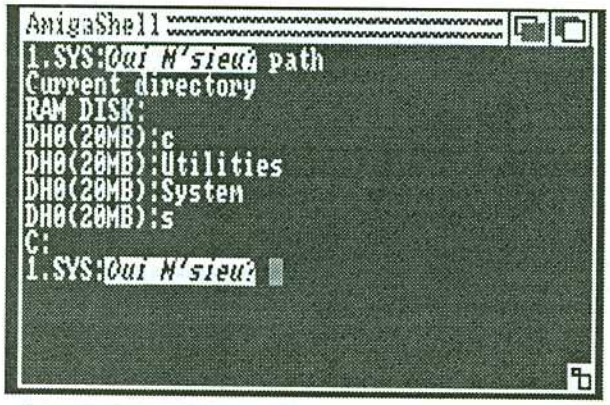
Lorsque vous tapez le nom d'une commande, par exemple *DIR*, l'AmigaDos regarde d'abord dans le répertoire courant; s'il ne la trouve pas, il va dans le répertoire C:.

Rappelons au passage que le répertoire C: est le répertoire c de la disquette de démarrage, sauf si par après on a désigné un autre répertoire comme étant C: par la commande Assign.

Souvenez-vous de l'exemple où nous avons mis quelques commandes en RAM: , puis nous avons fait

assign C: ram:

ce qui nous a permis de retirer de notre unique lecteur la disquette Workbench, d'en insérer une autre, et d'utiliser les commandes logées en ram: pour lire des fichiers ou faire des copies.



La commande PATH du Shell montre le chemin

Çà va, on suit ? C'est facile.

Venons-en à la commande *PATH*. Elle permet de désigner des chemins aboutissant à des répertoires dans lesquels le système ira chercher des commandes qu'il n'aurait pas trouvées dans le répertoire courant, ni dans le répertoire C: .

La syntaxe est, par exemple:

WB1.3 > **PATH sys: s: ram: sys:system sys:utilities sys:prefs ADD**

Cette commande dit au système:

si une commande que tu vas recevoir n'est ni dans le répertoire courant, ni dans C:, va donc faire un tour dans le répertoire racine de la disquette de boot , dans S:, dans ram: ,et dans les tiroirs sys:system, sys:utilities et sys:prefs.

Pour être super précis, il aurait même fallu dire, dans le paragraphe ci-dessus, " va faire un tour dans le répertoire qui a été "ASSIGNé" comme répertoire sys: etc. ". Bon, il n'est pas question de transformer une série d'articles d'initiation en un traité (personne ne le lirait, chaque jour je tombe sur des choses qui m'ont échappé lors de la lecture des docs parce que la lecture des docs est emmerdante), mais il est tout de même bon de savoir que si quelque chose ne marche pas du premier coup comme décrit, il peut y avoir un petit piège quelque part, et qu'il faut chercher un peu. C'est d'ailleurs cette série d'accidents et de recherches qui fait qu'au bout d'un certain temps, on finit par "sentir" où çà foire.

(A propos de traités et de lectures emmerdantes, vous connaissez l'histoire de la chasse au crocodile: muni d'un traité de psychologie, d'une boîte d'allumettes, d'une pince à sucre et de jumelles, vous attendez le crocodile en lisant le traité de psychologie. Vous vous endormez. Le crocodile arrive, lit par-dessus votre épaule et s'endort aussi. Vous étant endormi avant lui, vous vous réveillez le premier; vous le regardez par le gros bout des jumelles, il est tout petit, vous le prenez avec la pince à sucre et vous le mettez dans la boîte d'allumettes.

Au lieu d'un traité de psychologie, vous pourrez avantageusement utiliser n'importe quel manuel de référence comme le *ROM Kernel Manual* (c'est un peu cher) ou le listing d'un programme en C un peu long (c'est plus facile à trouver)).

Si au bout de ce périple le système n'a pas trouvé la commande tapée, il sort un message d'erreur:

unknown command *"ce que vous avez tapé "*

L'utilisation de PATH avec cette syntaxe vous permettra d'appeler directement

par leur nom, sans indiquer le chemin, les utilitaires logés dans ces tiroirs.

Exemple: après avoir tapé la commande PATH comme ci-dessus, les commandes

WB1.3 > **sys:system/utilities/Keytoy2000**

et

WB1.3 > **Keytoy2000**

auront le même effet. Je me demande au passage pourquoi Commodore nous fournit ce programme qui ne sert strictement à rien.

Et voilà !

Comme il y a dans la *startup-sequence* du *WB1.3* une ligne:

path sys: s: ram: etc add ,

un fichier script muni du bit s: s'exécute directement s'il est logé dans un de ces tiroirs, en particulier dans S:.

A tout hasard, vérifiez bien que la ligne de commande PATH de votre startup-sequence comporte bien les noms (avec leurs chemins le cas échéants), de tous les répertoires dans lesquels il y a des fichiers exécutables que vous voulez pouvoir appeler rien qu'en tapant leur nom, et ceci quel que soit le répertoire courant.

Ceci fait que vous n'aurez droit à ASK que la prochaine fois.

A présent les choses sérieuses:

Comme les fichiers SCRIPT vont nous permettre de réaliser des commandes particulières, correspondant à nos besoins personnels, sans devoir utiliser un langage de programmation, ils méritent bien un examen un peu plus prolongé.

Commençons par un cas tout simple:

nous avons vu dans un article précédent comment nous pouvions obtenir l'arborescence complète des répertoires et fichiers contenus dans un répertoire donné, par la commande

DIR opt A

pour vous rafraîchir la mémoire, faites:

.....> cd df0:
WB1.3> **dir opt a**

et votre frustration commence au moment où ce qui est en haut de la fenêtre f... le camp avant que vous n'ayez eu le temps de le lire.

```
ram:toto
    keymaps (dir)
      .fastdir                    cédric
      f                           f1
      f2                          f3
      gb                          usa0
      usa1                        usa2
    printers (dir)
      .fastdir                    Epson
      EpsonX[CBM_MPS-1250]        Epson_JX-80
      generic
    clipboards (dir)
 --- More (50%) ---
```

Un 'Dir' qui scroll dans les deux sens

Plutôt que de déployer votre réserve d'expressions colorées et plus ou moins malsonnantes, faites:

WB1.3> **dir > ram:toto opt a**

puis, quand le lecteur a fini de grogner,

WB1.3> **more ram:toto**

On l'a déjà fait précédemment, pas de problème.

Au lieu de ceci, faites maintenant

WB1.3> **ed c:dm** (mnémonique pour DIR-MORE)

dm est un nom parfaitement arbitraire, le nom de votre chat ira aussi bien, surtout s'il est court (le nom, pas le chat)

tapez dans la fenêtre de ED les deux lignes:

dir > ram:toto opt a
more ram:toto

sortez de Ed en faisant *Esc X,*

il y a maintenant dans c: un fichier nommé *dm* (ou autre chose selon votre choix) auquel vous allez vous empresser d'ajouter le bit S:

WB1.3> **protect c:dm +s**

Faites maintenant

WB1.3> **dm**

et après un moment de patience apparaît à l'écran la fenêtre de More, qui vous permet de revoir tout le résultat de votre commande Dir opt A de haut en bas et de bas en haut.

Vous avez en fait créé une nouvelle commande du système.

Attention, il y a un piège: si vous modifiez votre fichier script par ED, lorsque vous sauvez la version modifiée, ED ne remet pas le bit S ! Il faut donc penser à refaire après chaque modif la commande

WB1.3> **protect c:dm +s**

sans quoi, quand vous ferez "dm" , vous aurez:

WB1.3> **dm**
unable to load "dm" : file is not an object module.

Ceci vient du fait que Ed a été écrit avant l'apparition du bit S dans le Workbench 1.3, et n'a pas été modifié, sur ce point du moins.

Notre commande "dm" est surtout didactique, elle n'est pas très performante, elle n'est pas plus rapide que la suite des deux commandes qu'elle regroupe, mais elle a le mérite de nous éviter de la frappe. Pour la rendre performante, il faudrait utiliser une unité de type *PIPE*, qui permet de passer les données fournies par un programme , en l'occurrence *DIR*, à un autre programme , dans notre cas *MORE*, au fur et à mesure de leur production, sans passer par la création d'un fichier intermédiaire (notre ram:toto); malheureusement, le PIPE fourni dans l'AmigaDos est un peu lourd à utiliser.

Un peu plus tard, je vous parlerai d'un jeu de commandes de remplacement qui s'appelle ***ARP Library***; en combinaison avec le gestionnaire de Conman (un utilitaire du domaine public), nous pourrons créer une unité PIP: qui nous permettrait dans le cas présent de commencer à voir s'afficher dans MORE le résultat de la commande DIR opt a sans attendre qu'elle ait fini de s'exécuter, et ceci par une commande de syntaxe simple.

Apprendre à programmer l'AmigaDos

Arguments et paramètres

Argument, au sens mathématique, signifie, d'après le Larousse en deux volumes de feu mon beau-père, où l'on peut admirer sur de superbes gravures l'état de la technique au début du siècle:

"Math. Quantité dont dépend une circonstance mathématique, équation, ou égalité, ou détermination."

Qu'en termes élégants ces choses-là sont dites !

En informatique, un argument d'une commande est en général une chaîne de caractères, ou nombre, qui détermine à quoi la commande va s'appliquer.

Par exemple:

WB1.3> **List s:**

s: est un argument pour List.

En passant, un paramètre est la plupart du temps une lettre ou un chiffre qui va modifier le comportement de la commande; exemple:

WB1.3> **type toto opt n**

n est le paramètre qui dit à TYPE d'afficher le contenu du fichier toto en numérotant les lignes.

Ces définitions sont assez arbitraires, et dans les docs américaines, leur utilisation n'obéit pas à des règles constantes. Il faut dire que nos amis américains sont en général assez peu pointilleux sur le choix des mots, ce qui rend parfois leurs docs difficiles à comprendre.

Entre nous, elles valent quand même mieux que des docs françaises écrites par des polytechniciens et qui contiennent tellement d'information sous forme implicite qu'elles sont encore plus difficiles à comprendre.

Imaginons que nous souhaitions chercher dans un répertoire les fichiers munis du bit "s" , et lire à l'écran, par MORE, la liste de ces commandes, triée par ordre alphabétique (vous avez certainement déjà remarqué que LIST , contrairement à DIR, ne présente pas les fichiers triés par ordre alphabétique).

Nous allons créer un fichier script que nous appellerons par exemple *dx*.

Appelons Ed, en tapant

WB1.3> **Ed c:dx**

et dans la fenêtre Ed, entrons:

.key repertoire
list > ram:liste <repertoire> nodates
sort > ram:ordonnee ram:liste
search > ram:triee ram:ordonnee #?-s--rwed#?
more ram:triee

ensuite *Esc X* pour sauver le fichier, puis bien sûr

WB1.3> **protect c:dx +s**

et essayons notre commande:

WB1.3> **dx s:**

et çà donne:

```
2 CLI-Startup          14  -s--rwed
4 DPAT                654  -s--rwed
5 PCD                 206  -s--rwed
6 Shell-startup       288  -s--rwed
7 SPAT                229  -s--rwed
9 Startup-sequence.HD  801  -s--rwed
10 StartupII          851  -s--rwed
```

Le résultat peut être légèrement différent selon l'origine et l'ancienneté de vote disquette WB1.3.

Analysons

Commençons par analyser ce résultat, nous décortiquerons ensuite notre fichier script.

Si nous avions fait LIST df0:s, nous aurions vu qu'il y a huit fichiers, mais le fichier Startup-sequence (du moins sur ma disquette WB 1.3) n'est pas muni du bit S. S'il en avait été muni, il serait apparu en position 8 dans notre résultat.

Les positions 1 et 3 manquent, elles correspondent simplement à l'en-tête et à la dernière ligne de l'affichage de LIST, et dans ces lignes il n'y a rien qui ressemble à la chaîne "-s--rwed".

Après avoir lu la suite, faites l'exercice de modifier le fichier dm de manière à éviter cette anomalie. Cette fois-ci, il n'y a pas de Yop fraise pour les gagnants.

Maintenant, **décortiquons** notre fichier dx.

.key répertoire

D'abord, jamais de caractères accentués dans des commandes ou dans des noms de fichiers, AmigaDos les traite, mais beaucoup de programmes américains ne les acceptent pas.

Quand une ligne d'un fichier script commence par un point, Amigados interprète qu'il ne s'agit pas d'une commande à exécuter, mais qu'il s'agit d'instructions relatives au traitement des arguments ou paramètres. Au demeurant, pour que ce mécanisme fonctionne, il faut que la première ligne du fichier commence par un point; il peut y en avoir d'autres plus loin.

Le mot *Key* (clé) indique le format de ce qu'il faudra aller remplacer dans le fichier *dx* par le ou les arguments ou paramètres de la commande. Dur dur. En clair, dans le cas présent, cette ligne dit à l'Amigados: chaque fois que tu vas voir "répertoire" dans le présent fichier de commande, tu le remplaceras par "s:" (nous avions tapé dx s:).

list > ram:liste <répertoire> nodates

Lorsqu'AmigaDos voit un mot entre < >, il sait que c'est un des mots-clé de la première ligne; il va donc remplacer <repertoire> par l'argument de la commande dx, donc dans le cas présent par s:.

Le reste de la ligne ne doit pas vous poser de problèmes; le résultat de la commande LIST est envoyé dans un fichier nommé "liste" qui se crée dans ram: , l'option nodates parle d'elle-même.

sort > ram:ordonnee ram:liste

Veuillez trier par ordre alphabétique (sur la première lettre de chaque ligne) les lignes du fichier ram:liste et me mettre çà dans un fichier "ordonnee" également dans ram: (tout ce qui se fait en ram: va évidemment très vite , car ram: se comporte comme un disque virtuel d'accès quasi instantané).

search > ram:triee ram:ordonnee #?-s--rwed#?

Veuillez parcourir le fichier ram:ordonnee, prendre chaque ligne qui contient:

n'importe quoi -s--rwed n'importe quoi

et la mettre dans un fichier ram:triee.

Il est vrai que je ne vous ai jamais expliqué le truc de #?. J'espère que vous l'avez trouvé par vous-même dans la doc, mais, juste au cas, et rapidement: certaines commandes acceptent que dans leur argument un caractère soit remplacé par ? comme aqu scrabble une lettre quelconque par le pion blanc . Le signe # indique qu'il peut y avoir n'importe quel nombre de caractères quelconques.

anim? représente donc anime, anima, anims etc

anim#? représente anime, animera, animerez, etc

list #?.info donnera la liste de tous les fichiers d'icônes du répertoire courant

delete glup#? enlèvera tous les fichiers dont le nom commence par glup; c'est pratique pour enlever à la fois un fichier et son icône.

more ram:triee

pas besoin d'explication !

Simple histoire de se faire un peu mal à la tête, essayons d'écrire une commande qui accepte un argument et un paramètre. Partons de notre commande **dx**, et créons une commande **dz** qui nous listera, dans l'ordre alphabétique, les fichiers d'un répertoire, qui ont le bit P ou le bit S.

Voir l'encadré en bas pour ce que l'on peut taper dans *ED*

```
key repertoire,bit
if not <bit> eq "p"
        if not <bit> eq "s"
            skip sortie
        endif
endif
list > ram:liste <repertoire> nodates
if <bit> eq "p"
        skip bitp
endif
search > ram:triee ram:liste #?-s--rwed#?
skip ordonner
lab bitp
search > ram:triee ram:liste #?--p-rwed#?
lab ordonner
sort ram:triee ram:ordonnee
more ram:ordonnee
skip fin
lab sortie
echo "le paramètre doit être p ou s"
lab fin
```

Remarques: les "indentations" de ligne ne sont pas nécessaires, elles sont là pour rendre plus lisibles les commandes IF. Par contre, respectez bien partout ailleurs les espaces, sans quoi vous vous récolterez des messages "*bad args*". .N'oubliez pas la virgule dans la première ligne. Egalement, selon la version de votre commande SORT, vous risquez de voir s'afficher dans MORE un message "read-write error" au cas où il n'y aurait aucun fichier muni du bit demandé dans le répertoire examiné. Ceci parce que certaines versions de SORT n'aiment pas travailler sur un fichier vide.

Commentaires: la mise en page en colonnes étroites du journal ne permet pas de faire de manière lisible les commentaires dans le texte du fichier; je les fais donc séparément.

Sur la syntaxe de la commande IF, voyez le manuel, et ne vous étonnez pas d'avoir à vous y reprendre plusieurs fois avant d'arriver à quelque chose. Point n'est besoin d'espérer pour entreprendre, ni de réussir pour persévérer. Le premier bout du programme s'assure que vous avez demandé de sortir les fichiers munis du bit S ou P, et pas autre chose, sinon il vous envoie à une étiquette "sortie" qui vous donne un message adéquat, et termine la commande.

Vous pouvez voir dans la suite comment le fichier s'y prend pour distinguer le nom du fichier (l'argument de LIST) du paramètre (la lettre correspondant au bit qui guide la recherche).

En fait, si vous avez fait un peu de basic, vous constaterez que l'ensemble des commandes de l'Amigados constitue un langage de programmation, rudimentaire, certes, mais qui a le mérite d'exister.

Bon, je crois qu'il y en a assez pour aujourd'hui, mais ce n'est pas fini; la prochaine fois nous verrons comment rendre une commande interactive, c'est-à-dire qu'à certains moments elle vous demandera votre avis sur la suite de son exécution.

Dessin "Leon2", Ecole Emile Cohl, Lyon

Entretemps, si vous voulez approfondir ce genre de choses, les explications sur le passage d'arguments à un fichier script se trouvent en général dans la doc à la page qui décrit la commande EXECUTE.

Et pour finir, un petit exercice:

faites-vous donc une petite commande qui vous permette de créer ou modifier un script, et qui, lorsque vous quittez ED, remet en place le bit S.

Lorsque vous maîtriserez les fichiers script, il n'y aura que votre imagination pour limiter le degré de personnalisation que vous pourrez donner à votre système.

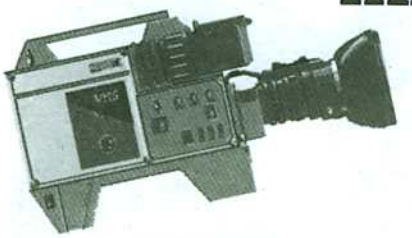
Bon, c'était sans doute un peu sec, ce qui me suggère d'aller me jeter un petit blanc du même type. Faites-en autant, mais avec modération, sans quoi vos respectables parents vont me traiter soit de jeune dépravé, soit de vieux satyre ivrogne. Pour savoir laquelle de ces deux qualifications a le plus de chances d'être applicable, allez relire "Le matou matheux" dans la Rubrique-à-brac. L'alcool, non, l'eau f-ferranugineuse , oui !

A la prochaine !!!

Zorglub

Périple d'un vidéo-amateur qui voulait mixer et réaliser animations, titrage, trucages...

Jérôme MORIN



Mon programme "Vidéo-Amiga" m'a pris deux années.

J'ai commencé par le choix et l'achat du matériel vidéo. Ce ne sont pas les vendeurs en magasins qui peuvent faire la synthèse des produits et des programmes.

Je ne les dénigre pas tous, ils ne peuvent pas tout connaître, mais certains sont carrrrrrément mauvais. Je voudrais en citer "un" qui sort du lot dans mon quartier, c'est Edusoft (Geneve). Ils sont disponibles, passionnés, "pro", aimables, astucieux, et ils savent ce qu'ils disent, quand ils avancent un argument.

Il m'est agréable de leur rendre hommage, ils savent aussi gagner leur vie, bien entendu. Il faut que l'acheteur comprenne que l'on ne peut pas toujours avoir des services pour rien.

Materiel Vidéo

Converti, ou plutôt ajoutant la vidéo à la photo et à la HIFI, j'ai d'abord acheté :

Camescope : Sony 90 à cause de sa légèreté, sa qualité pour l'image et son. Je ne travaille jamais en autofocus, car il est lent (son seul défaut). Macro très belle. Arrêt sur l'image excellente (la Sony 200 est trop encombrante pour un résultat image identique).

Le son FM de la 90 est très bon, l'avantage de la 200 était le son digital-stéréo! C'est fameux aussi.

Table de trucage : Panasonic MX10. C'est une merveille. Avec gel d'image, et un nombre de fonctions originales très agréables. Mixage possible de deux sources animées. Mixage du son des deux sources vidéo, d'un micro, et d'une chaîne stéréo (il faut avoir les mains rapides pour tirer le meilleur de cette table).

Correcteur de couleurs : Sony 700. Fait un peu double emploi avec la MX10, sauf pour la correction de la netteté et des couleurs. Ce matériel peut être utile à celui qui ne veut pas la MX10 (mais le Sony 700 n'a pas le gel d'image)

Magnétoscope : Sony 800, assurément un "MUST" sur le marché. Pal/Secam, mais il enregistre et transcode tout en Pal de lui-même. Pour enregistrer le son en digital sur les pistes audios de la cassette vidéo par mixage avec un compact-disk, par exemple.

Pour faire de la recherche à une image près. Vous avez une fonction "EDIT" qui en connexion avec le camescope fait perdre le minimum de définitions. Il faudrait un article spécial pour lui et c'est déjà fait dans les revues vidéo.

Table de montage : Sony RM100. C'est un peu faible comme quantité de "sections" à mettre en séquence. Huit sont possibles. Mais la tension de la bande avec les "Rwind" successifs ne permet pas une précision à l'image près avec les magnétoscopes amateurs.

Alors on peut se poser la question si ce n'est pas assez. Je sais, pour les avoir interrogés, que Kimatek fera ou fait mieux à ce niveau. (Au téléphone cette société est très sympa. Ils donnent de bons conseils, merci à eux en passant.)

Magnétoscope VHS : Panasonic HIFI Pal/Secam. Etant Français je dois supporter le Secam!!! et si je dois donner des bandes vidéo à des amis, le format VHS est impératif.

Transcodeur : Pal-Secam/Secam-Pal : SP30. (2:000,00 Frs) Attention, essayez l'appareil que vous achetez .... c'est la loterie, j'en ai essayé quatre pour en trouver un bon. Là aussi, il s'agit de matériel amateur, mais les vendeurs poussent toujours l'argument "PRO" pour vous convaincre ! (Un transcodeur vraiment "PRO" coûte au moins 50.000 Frs.)

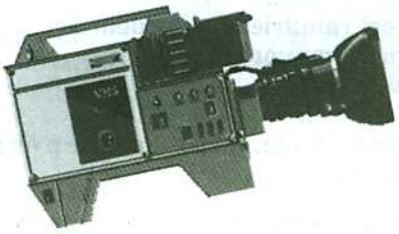
Deux moniteurs de recherche : Intervision 7 pouces (pouréviter la fatigue des yeux; en effet regarder des bandes en accéléré est moins agressif sur un petit écran. Dans ce cas une table de mixage, ou dispositif spécial est indispensable pour avoir les connexions.)

Un moniteur : Sony KX 14CPI. C'est un moniteur multi-normes, c'est mon témoin à coté de l'écran de l'Amiga pour savoir si j'ai bien réussi mes couleurs et le cadrage et apprécier le résultat final au moment de l'enregistrement.

Pour mon plaisir j'ai relié toute cette installation depuis mon bureau jusqu'au salon sur un Sony Trinitron de 70 centimètres. Le magnétoscope Sony 800, est relié pour la partie audio à ma chaîne HIFI. (La chaîne HIFI est de conception familiale, ampli, préampli et hauts-parleurs. Un de mes fils a une oreille d'or et un fer à souder très habile!)

Le résultat est très beau, l'image est correcte sans être "pro", le son est par contre de qualité inégalée dans le commerce.

J'ai essayé le **SuperVHS**, c'est encore meilleur. Mais Sony annonce le **Super-8**, il est sorti en NTSC.



L'Amiga arrive

La table de montage PanasonicANASONIC était livrée avec une titreuse: une "font" 3 tailles, 4 couleurs. Une page et un scrolling. ....j'ai été frustré.....Alors l'Amiga est arrivé.

Connaissant l'Amiga, même avant le rachat par Commodore, je n'ai rien regardé d'autre dans la concurrence, j'étais sûr que l'Amiga était le plus fort dans l'univers que je recherchais. (*NEXT* sera peut-être mon prochain achat dans cinq ans, ou six!)

Voici que les problèmes commencerent

J'aiéliminé le **500**, j'avais déjà assez de câbles vidéos sur mon bureau, et en dessous et derrière.

J'ai choisi l'***Amiga 2000***, (avec la carte compatible PC qui émule IBM, mais en CGA (la publicité et les vendeurs ne le disent pas). Je ne me sers pas de cette option, mais le prix de l'offre d'achat était malgré tout très avantageuse.

Mon Amiga A2000 est équipé de :

Deux lecteurs de 3,5 pouces : c'est pratiquement indispensable pour faire des copies (Xcopie du DP met 62 secondes pour faire la copie).

Un lecteur 5 1/4 pour émuler IBM. NOTA: Avec l'option haute résolution et l'écran multisynchrone, l'émulation du EGA et VGA est possible. Il faut la carte AT pour profiter au mieux de l'Amiga en tant que compatible pour les logiciels de dessin comme Haward Graphics, par exemple.

Un disque dur de 40 méga-octets avec deux partitions :

1 - pour le système exclusivement, et sauvetage périodique (avec ***Quarterback***)

2 - pour les programmes utilisateurs et les résultats. Sauvetage obligatoire sur disquettes des résultats avant de finir le travail. Le GURU vient me rendre visite comme tous les Amigados, alors il vaut mieux prendre ses précautions. De plus la sauvegarde doit être une habitude. Vous râlerez moins après l'Amiga s'il a perdu un fichier!

Une mémoire de 3 mégas, extensible à 9 mégas. C'est presque un minimum quand on veut faire des "images" au lieu de "jongler" avec l'Amiga.

L'imprimante : HP QuietJet, à jet d'encre. Avec possibilité de changer les réservoirs pour changer les couleurs. Elle ne fait pas de bruit et elle a une qualité acceptable pour un amateur. Je rêve d'une imprimante rapide, silencieuse, couleur, 600 x 600 pour 10.000 Francs!!!!!!

Un digitaliseur Digiview et un filtre electronique DG88. Au moment de ma décision j'avais le choix entre Digiview et un "grabber" soit disant temps réel, soit 10 images secondes! (C'est là où les vendeurs ne sont pas sérieux.) Depuis, d'autres "grabbers" font mieux, je sais, le vrai temps réel est réservé aux vraies "régies PRO". Digiview avec DG88 autorise le cadrage, les choix de brillance, saturation etc., et sauvetage en IFF ou en RGB avec les trois images différentes. Le choix de grain de l'image, le format, même l'overscan, est permis. Tous les vrais "pro", conseillant un amateur, m'ont guidés vers cette solution. (La solution "grabber" suppose aussi des capacités mémoires et disques très importantes.)

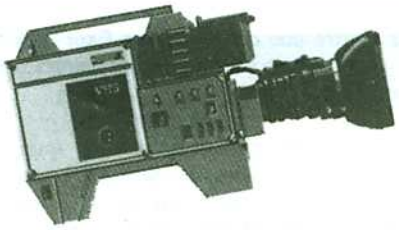
Le genlock : j'ai pris la carte MAGNI (chère mais qui vaut le coup). Je remercie "El Yeti", qui m'a donné les meilleurs conseils concernant la digitalisation et le genlock.

Car c'est ici le point le plus crucial du choix. Merci encore à Edusoft qui m'a donné les choix, les fiches techniques et surtout le moyen de faire effectuer les réglages sur la carte MAGNI.

REGLE ABSOLUE : Avec un matériel vidéo-micro-amateur, le moindre point faible dans la chaîne donnera obligatoirement des mauvais résultats.

Mon avis après huit mois de pratique:

La digitalisation se fait de préférence à partir de votre caméra si l'arrêt sur l'image



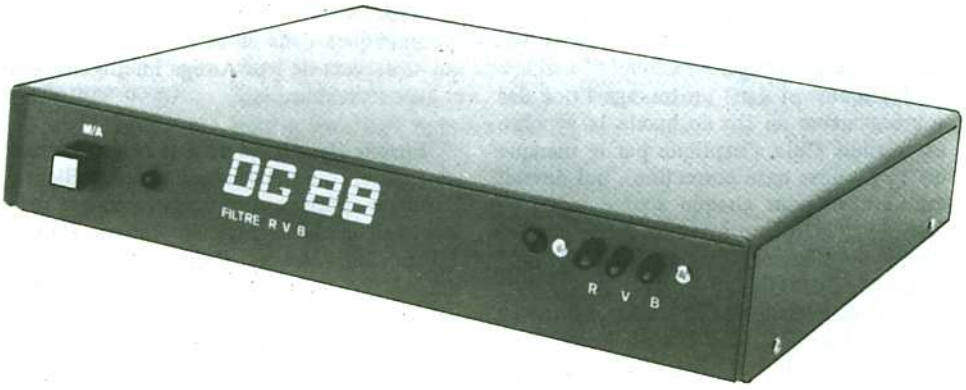
est parfait. Le DG88, lui, étant parfait, il faut lui donner une belle image. Eviter de faire l'arrêt sur l'image à partir du magnétoscope. Les signaux sont différents.

Utilisez le genlock uniquement pendant les besoins de trucage ou d'animation. La dégradation des couleurs et des contours sont visibles, même avec le Magni. Cela vient du fait que la périphérie vidéo est un matériel d'amateurs.

Méfiez-vous des qualificatifs "Pro" ou "Broadcast". Peu de magasins peuvent montrer les avantages des uns et des autres. Et, acheter de tels produits par correspondance est à déconseiller formellement.

Des Amigados dignes de foi ont acheté des genlocks "premier prix" qui donnent de la qualité. Mais il faut les essayer avant de payer, car ces genlocks étant fabriqués en petite série et quelquefois par des sous-traitants différents, la qualité peut être très variée d'un appareil à l'autre.

Une telle acquisition vaut un voyage et l'assurance du service après-vente doit être considérée. J'ai vu de belles réalisations autres que Magni, genre NIRIKI, OCTET-AZUR...etc., dans une gamme de prixélevé avec des résultats très bons. J'ai choisi Magni car les cartes sont internes, les autres proposent un rack. Un dispositif "remote-control" extérieur avec des curseurs animent les incrustations. Il faut payer la qualité et l'effort vaut le coup. Le Magni offre, aussi, une sortie directe PAL, sans genlock et c'est parfait. L'inconvénient de la carte Magni, c'est d'occuper la place de la carte vidéo dans le slot de l'Amiga. Je suis donc coincé



Le filtre electronique DG88

pour mettre une carte "flicker fixer". Mais une solution est à l'étude pour contourner ce problème.

Utilisez des câbles de grande qualité, blindés, avec de bonnes soudures. L'investissement est à la portée de toutes les bourses à ce niveau. Il arrive que l'Amiga soit remis en question par un mauvais câble.

Une régie à base d'Amiga 2000

Pensez-y. L'Amiga a une résolution supérieure à tout matériel amateur actuel. C'est pourquoi il est fréquemment utilisé par les "PRO".

Plus vous copiez une bande plus la dégradation est rapide.

Prendre des bandes vidéo de haute qualité. Ce n'est pas l'étiquette qui fait la qualité, mais le contenu (des tests dans ***50 Millions de Consommateurs*** ont eu lieu récemment). Méfiez vous des promotions!

Attention, si dans un mixage, avec genlock, la bande source comporte des arrêts sur image, des ralentis, ou autres, la synchro se déréglera et le résultat sera illisible sur l'écran Amiga.

De même si dans un mixage l'une des sources arrive en fin de bande la synchro est perdue. Cela s'explique par le manque de TBC (time base correction), qui devrait être utilisé pour chaque source vidéo. Il faut donc la même synchro dans tous les points des éléments à mixer. Un TBC "pro" coûte 25.000,00 Frs.

Remélanger des bouts de bande, même issus de l'Amiga, pour obtenir l'effet final vous décevra. Il faut donc s'organiser avec un "script" qui va lire les bandes originales, et faire sortir les incrustations directement de l'Amiga. Au maximum, je me sers de la seconde copie réalisée avec une table de montage (RM100 ou autre). Je calcule les temps où je veux voir les incrustations, et en route .... Avec "The Director" ce n'est pas trop dur. Il faut malgré tout beaucoup de patience.

Eviter de faire votre film complet avec le genlock et la table de montage constamment connectés; plus il y a de composants à traverser, plus l'image est dégradée.

Pour le logiciel et en fonction de mon besoin vidéo, j'ai pataugé un bon moment. Même en ayant lu et relu des tonnes de documentation. Car tout n'est pas compatible dans l'Amiga, pour faire tout ce que l'on a envie de faire.

J'ai acheté Photon Paint pour commencer..... il fallait bien un début.

J'avoue que j'ai "emprunté" des disquettes pour les autres logiciels pour faire ma sélection, mais souvent sans documentation, souvent avec une disquette incomplète. Cela m'a permis de me faire une idée du monde "parallèle". J'ai vite abandonné cette piste. Je conserve des contacts remarquablement sympathiques dans ce monde, ce sont ceux qui se servent de leur Amiga intelligemment et avec recherche.

Ensuite j'ai acheté dans le réseau normal les logiciels qui me semblaient les meilleurs. J'ai donc appris, utilisé correctement et parfaitement quelques logiciels comme ***PhotonPaint 2.0, Deluxe Paint III, Digiview, VideoTitler, Vidéo Generic Master, Excellence!, Quarterback, The Director.*** J'ai ainsi les originaux et la documentation, c'est le pied, mais c'est surtout indispensable!

Avoir les versions originales vous réserve de bonnes surprises quand on a envoyé le bon de garantie à l'éditeur. Ils offrent à des prix très bas les releases futurs et les nouveautés, avec disquette et documentation complèteà jour (souvent en anglais c'est vrai). Et pas de VIRUS!

La course pour tout avoir est ruineuse pour le porte-monnaie. Et tout connaître des programmes existant est impossible, l'amateur devient mauvais car il survole les possibilités, il n'obtient que des résultats médiocres. Et souvent l'Amiga devient décevant par le peu de bons résultats obtenus.

Alors l'argument de cet amateur devient: "le produit est compliqué", alors qu'il n'a pas la documentation. Ou encore, "ça se plante tout le temps" car il lui manque un fichier.

Dans le réseau correct des Amigados j'ai pu trouver dans le domaine public des trésors. Le dernier en date accélère les temps de consultation des fichiers : c'est ***Diskmaster*** (plus facile que ***Climate***). Un autre produit économise les places disques : c'est ***Powerpack***. Deséditeurs multiples. D'autres encore permettent d'utiliser le multitâche aisément. Des analyseurs de tâches. Des analyseurs de virus. Des procédures d'accès aux applications ou aux utilitaires sans toujours passer par le long chemin des icônes successives. etc etc ...

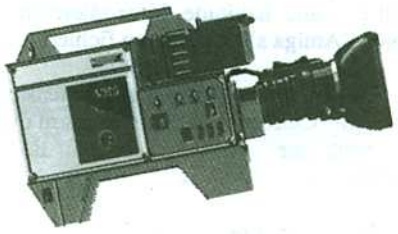
Je n'oublierai pas de nommer ***Giorgio Cupertino*** qui m'a aussi donne de très bons conseils et aussi quelques DP non bogées, forts utiles et jolies. Faire des backgrounds (fonds) avec ***Mandelbroot, Contoura*** ..ou autres....donnent un effet "pro" séduisant. Et, les DP nommées sont super-simples à utiliser.

Merci aussi à tous les "fous" de l'Amiga. Je n'ai pas pu nommer tous ceux qui m'ont donné des conseils.

Il y en a beaucoup qui savent que le bénévolat est la meilleure compétence parce qu'elle n'a pas de prix. Merci. J'ai souvent rencontré des jeunes bénévoles qui n'avaient pas besoin d'argent, mais besoin d'apprendre et de partager.

J'ai plus de 50 ans, je suis fou aussi, mais je suis enthousiasmé par cette jeunesse, ils sont formidables. Même si je ne me sert pas de l'Amiga pour les jeux, je partage la passion "AMIGA" avec eux.

Jérôme Morin



AMIGA SOUND MACHINE

par Nicolas Fournel

N°4

Synthèse Vocale

modulation
- temps réel -
compression

Comme promis nous allons voir aujourd'hui la modulation, la synthèse en mode non automatique du DMA et la compression par les deltas de Fibonacci. Un programme varié mais chargé, alors on commence tout de suite...

Partie 1 : la modulation

1 Le principe : on travaille avec deux canaux sonores : le premier est initialisé avec la table d'onde normale, c'est celui que l'on veut moduler. Les données de la table d'onde du second seront envoyées vers un registre du premier plutôt que vers le convertisseur digital/analogique et serviront à modifier le son normalement émis.

2 Modulation de fréquence et d'intensité : si ces données sont envoyées vers le registre d'intensite (AUDxVOL) on parlera de modulation d'intensite ou de modulation d'amplitude (A.M.), si au contraire elles sont envoyées vers le registre de période (AUDxPER) on parlera de modulation de fréquence (F.M.) . On peut d'ailleurs envoyer les données sur ces 2 registres pour obtenir les deux types modulations simultanément.

3 Du coté de la programmation : tout ce petit monde est orchestré par le registre ADCKON d'adresse $DFF09E en écriture et $DFF010 en lecture. Voici la signification des bits de ce registre:

bit	*signification*
15	les bits suivants seront activés s'il est à 1 effacés sinon
14à 8	bits servant au contrôleur de disques (C pas pour nous)
7	rien
6	modulation de période du canal 3 par le canal 2
5	modulation de période du canal 2 par le canal 1
4	modulation de période du canal 1 par le canal 0
3	rien
2	modulation d'intensité du canal 3 par le canal 2
1	modulation d'intensité du canal 2 par le canal 1
0	modulation d'intensité du canal 1 par le canal 0

Un canal audio ne peut moduler que le canal dont le numéro lui est immédiatement supérieur c'est pourquoi le canal 0 n'est pas 'modulable' (pas de canal -1 !) et le canal 3 ne module rien (pas de canal 4 !).

4 Listing : rien de tel qu'un petit exemple pour bien comprendre, un classique qui est dans tous les bons bouquins (et même dans les mauvais, c'est dire...) : *la sirène...*

```
start:      move.l   #table-son,$DFF0B0
            move.w   #6,$DFF0B4
            move.w   #64,$DFF0B8
            move.l   #table-mod,$DFF0A0
            move.w   #8,$DFF0A4
            move.w   #$C000,$DFF0A6
            move.w   #$8010,$DFF09E
            move.w   #$8203,$DFF096
wait:       btst     #6,$BFE001
            bne.s    wait
            move.w   #10,$DFF09E
            move.w   #3,$DFF096
            rts

table-son:  dc.b     0,40,80,120,80,40,0,-40,-80,-120,-80,-40
table-mod:  dc.w600,650,690,720,730,720,690,650,600,550
            dc.w510,480,470,480,510,550
```

Partie 2 : Synthèse sonore non automatique

1 Le principe : lorsque l'on active le canal du DMA son, on l'a déjà vu, le DMA prélève automatiquement les mots de données de la table d'onde les uns après les autres et on a droit à une jolie petite interruption quand on a fini le cycle (ou plutôt quand on commence le suivant). Mais on peut aussi faire nous même ce travail, sans activer le canal du DMA son, en envoyant directement les données dans les registres dans lesquels il lit habituellement. Dans ce cas, les interruptions auront lieu une fois les 2 échantillons (qui forment le mot à transférer dans les dits registres) joués. Les registres de données audio sont :

canal	nom	adresse
0	AUD0DAT	$DFF0AA
1	AUD1DAT	$DFF0BA
2	AUD2DAT	$DFF0CA
3	AUD3DAT	$DFF0DA

Mais pourquoi se fatiguer à tout faire soit même alors que le DMA fait cela automatiquement sans qu'on s'occupe de lui ?

2 Les avantages : cette technique est très utile pour toutes les

applications qui touchent au temps réel, par exemple si vous voulez transformer votre 'Miga en synthé et modifier les paramètres en même temps ou aussi dans les programmes de digitalisations pour les options de 'monitoring' quand on est en train de digitaliser... enfin bref pour toutes les routines sonores qui dépassent le stade de la simple reproduction après coup.

3 Les inconvénients : par contre vous ne rencontrerez jamais une telle technique dans une intro ou une démo car elle est extrêmement coûteuse en temps de calcul et si on ne charge pas à temps les 2 nouveaux échantillons dans les registres AUDxDAT, le dernier sera répété. Une technique réservée à des applications spécialisées donc...

Partie 3 : La compression par deltas de Fibonacci

1 Le principe : sous cette appellation barbare se cache en fait une technique fort simple. La compression delta, grandement utilisée en informatique, consiste à coder la différence entre deux données consécutives au lieu des données elles-mêmes. Ici, nous allons coder sur 4 bits la différence entre deux échantillons audios consecutifs de 8 bits. La taille d'un fichier comprimé de cette facon sera donc 1 (pour la valeur initiale) + (taille normale-1) / 2 mais avec 4 bits on aura donc seulement 2^4 = 16 différences possibles (on devra donc faire des approximations donc perte de qualité sonore) d'ou l'intérêt de choisir de bonnes valeurs. Tout cela pour en venir à la compression par deltas de Fibonacci qui est reconnue par le format IFF 8SVX et donc par des programmes tels que Perfect Sound (vous savez l'option COMP...). Les auteurs de ce format on choisit de coder les deltas (différences) sur 4 bits (d'ou 50% de réduction par rapport aux 8 bits normaux d'un échantillon) mais ils auraient également pu choisir de coder sur 6 bits par exemple (25% de réduction) et ils ont pris comme valeurs pour les deltas les nombres appartenant à la légendaire série de Fibonacci. Celle-ci est définie par :

Fib(1) = 1
Fib(2) = 2
Fib(n) = Fib(n-1) + Fib(n-2)

2 Les avantages : ils sont énormes : d'une part les temps de compression et de décompression sont vraiment minimes, d'autre part on connaît la réduction du volume d'information qui est constante et de plus relativement importante : 50% ici.

3 Les inconvénients : le gros désavantage est bien sûr dû à la perte d'information puisque certaines différences devront être ramenées au nombre de Fibonacci le plus proche. La suite de Fibonacci est telle que les pertes seront d'autant plus importantes que la valeur de l'échantillon variera brutalement. Les petits deltas seront par contre parfaitement codés. Cette compression doit être utilisée avec discrétion... certains sons passeront aussi bien, d'autres un peu moins bien...

4 Le listing : des programmes tels que Perfect Sound se servent de cette technique mais lorsque l'on veut récupérer un tel fichier pour soi il faut se le décompresser tout seul. Même la plupart des players IFF 8SVX ignorent cette (dé)compression. Je vous propose donc une petite routine de décompression. Elle est entièrement commentée donc pas de problème mais sachiez tout de même qu'elle suppose que vous ayez réservé de la place pour le fichier compressé auparavant ce qui est tout à fait normal d'ailleurs. En plus, elle vous permettra peut-être de réviser quelques bases de 68000 parce qu'à force de tripatouiller les registres DMA, sprites, copper etc... on finit vite par en oublier...

Bon, c'est tout pour aujourd'hui, la prochaine fois on commencera à voir comment faire des trucs délirants avec l'échantillonnage, le MIDI, j'en passe, et des plus bruyants...

« ASM : les mamies ne lui disent pas merci... »

Nicolas

```
*****************************************************************
              Décompression audio par deltas de Fibonacci
*                                                               *
*     entrées : a0 = pointeur sur la zone compressée            *
*               d0 = longueur de la zone compressée             *
*                                                               *
*     sorties : a0 = pointeur sur la zone décompréssée          *
*               d0 = longueur de la zone décompréssée           *
*                                                               *
*****************************************************************
allocmem=-198
freemem=-210
fib_decompression:
        movem.l     d1-d5/a1-a4,-(sp);sauve les registres
        move.l      d0,d4             ;sauve paramètres de zone compressée
        move.l      a0,a4             ;pour liberer la mémoire plus tard
        move.l      a0,a2             ;ptr sur zone compressée (pour boucle)
        sub.l #2,d0                   ;calcul en d0 la longueur du buffer
        move.l      d0,d3             ;pour le son décompressé =
        lsl.l  #1,d0                  ;2 * (longueur en mode compressé - 2)
        move.l      d0,d5             ;(au passage: d3 et d5 = nb d'octets
        move.l      4,a6              ;en compressé et en décompressé )
        move.l      #2,d1             ;on réserve de la mémoire en ChipMem
        jsr    allocmem(a6)           ;pour le son décompressé
        move.l      d0,a3             ;pointeurs sur le son décompressé
        move.l      d0,a0             ;(a0 pour boucle , a3 pour sortie)
        lea    fib_deltas,a1          ;a1 = pointeur sur table des deltas
        move.w      (a2)+,d0          ;d0 = valeur échantillon initial
                                      ;(avec le $00 devant)
fib_boucle:                           ;
        clr.l  d1                     ;nettoyage ...
        move.b      (a2)+,d1          ;octet à décompresser
        divu  #$10,d1                 ;sépare les 2 quartets
        move.b      (a1,d1.w),d2      ;prend le delta correspondant au 1er
        add.bd2,d0                    ;(high) , additionne à la valeur du
        move.b      d0,(a0)+          ;précédant et stocke
        swap d1                       ;prend le second quartet (low)
        move.b      (a1,d1.w),d2      ;prend le delta correspondant
        add.bd2,d0                    ;additionne à la valeur du précédant
        move.b      d0,(a0)+          ;et stocke
        sub.l #1,d3                   ;encore un de moins
        bne    fib_boucle             ;si c'est pas le dernier on continue
        move.l      d4,d0             ;
        move.l      a4,a1             ;libère la mémoire allouée pour le son
        jsr    freemem(a6)            ;compressé
        move.l      d5,d0             ;récupère les paramètres à renvoyer
        move.l      a3,a0             ;
        movem.l     (sp)+,d1-d5/a1-a4;restaure les registres
        rts                           ;Bye ...
fib_deltas:   dc.b    -34,-21,-13,-8,-5,-3,-2,-1,0,1,2,3,5,8,13,21
```

CORRECTION :
Les trois lignes suivants étaient coupés par erreur de la fin du listing de synthèse vocale du mois dernier. Ed s'excuse...

fileinfo: blk.l260
phonemes:blk.wlength
blk.w4000

ANTIVIRUS

par *Crystal Chip*

C'est en désassemblant l'Anti-Virus Vcheck1.1 de Ph.B of CBC que je me suis aperçu de la facilité de lutter contre le fléau que représentent les virus. En effet, le point faible des virus c'est leur obligation de changer les vecteurs du Reset afin de rester constamment en mémoire. Il suffit donc de contrôler ces vecteurs afin de savoir s'ils n'ont pas été modifiés, auquel cas cela pourrait signifier la présence d'un virus. Je dis 'pourrait' car les virus ne sont pas les seuls à modifier les vecteurs du Reset. Certains anti- virus ou des programmes comme DiskManager modifient eux aussi ces vecteurs.

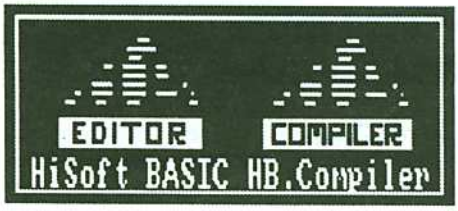
Ce que je vous propose, c'est une version remaniée et complétée par mes soins de Vcheck1.1 . Cet AntiVirus appelé Virus Detector 1.2 détecte 9 sortes de virus, et prévient l'utilisateur dans le cas où les vecteurs du Reset sont modifiés alors qu'aucun virus connu n'a été détecté. La modularité du programme permet d'ajouter facilement des tests de détection d'autres virus. J'ai volontairement laissé les messages du programme en anglais, car c'est le langage le plus répandu ; cependant les anglophobes pourront aisément mettre les messages dans leurs patois respectifs. Une fois assemblé, le programme s'utilise comme n'importe quelle autre commande à partir du CLI et il convient parfaitement à une startup-sequence.

Le mois prochain, je vous donnerai une version de ce programme à installer sur le BootBlock des disquettes.

Bonne chasse !

CRYSTAL CHIP

```
ExecBase  = 4
OldOpenLib = -408
CloseLib  = -414
Forbid    = -132
Permit    = -138
Output    = -60
Write     = -48

DMACON    = $96; Registre de contrôle DMA
INTENA    = $9A; Autorisation d'interruption

Main:
        movem.lD1-D7/A0-A6,-(A7); Sauvegarde des registres
        move.lExecBase,A6
        jsrForbid(A6); Task Switching désactivé
        leaDosLib,A1
        clr.lD0
        jsrOldOpenLib(A6); Ouverture de la DOS Library
        move.lD0,DosBase
        move.lD0,A6
        jsrOutput(A6); Adresse de la structure
        move.lD0,CLI_Win; de sortie FileHandle
        bsrVirus1
        move.lExecBase,A6
        move.lDosBase,A1
        jsrCloseLib(A6); Fermeture de la DOS Library
        jsrPermit(A6); Task Switching activé
        movem.l(A7)+,D1-D7/A0-A6; Réinitialisation des registres
        clr.lD0; Annulation du drapeau d'erreur
        rts; Retour au système

    Virus1:
        leaTitre,A0
        bsrAffiche
        leaPentagon,A0
        bsrAffiche
        cmpi.l#$41FAFFE6,$7FB18; Pentagon Test
        beqReset
    Virus2:
        leaNotFound,A0
        bsrAffiche
        leaStarFire,A0
        bsrAffiche
        cmpi.l#$4E6F7274,$7EC12; StarFire Test
        beqReset
    Virus3:
        leaNotFound,A0
        bsrAffiche
        leaSCA,A0
        bsrAffiche
        move.lExecBase,A6
        cmpi.l#$7EC3E,$2E(A6); SCA Test
        beqReset
    Virus4:
        leaNotFound,A0
        bsrAffiche
        leaByteBandit,A0
        bsrAffiche
        move.lExecBase,A6
        move.l$226(A6),D1
        beq.sVirus5
        move.lD1,A0
        cmpi.l#$56697275,-978(A0); Byte Bandit Test
        beqReset
    Virus5:
        leaNotFound,A0
        bsrAffiche
        leaByteWarrior,A0
        bsrAffiche
        cmpi.l#$7FA66,$7F856; Byte Warrior Test
        beqReset
    Virus6:
        leaNotFound,A0
        bsrAffiche
        leaRevenge,A0
        bsrAffiche
        cmpi.l#$49443932,$7E00E; Revenge Test
        beqReset
    Virus7:
        leaNotFound,A0
        bsrAffiche
        leaLamer,A0
        bsrAffiche
        move.lExecBase,A6
        move.l$226(A6),D1
        beq.sVirus8
        move.lD1,A0
        cmpi.l#$D310B118,-882(A0); Lamer Exterminator Test
        beqReset
    Virus8:
        leaNotFound,A0
        bsrAffiche
        leaDoktors,A0
        bsrAffiche
        move.lExecBase,A6
        move.l$2A(A6),D1
        beq.sVirus9
        move.lD1,A0
        cmpi.l#$6B2D446F,$190(A0); Disk-Doktors Test
        beqReset
    Virus9:
        leaNotFound,A0
        bsrAffiche
        leaIRQVirus,A0
        bsrAffiche
        move.lExecBase,A6
        move.l$226(A6),D1
        beq.sSuite
        move.lD1,A0
        cmpi.l#$2D546561,-838(A0); IRQ-Virus Test
        beqReset
    Suite:
        leaNotFound,A0
        bsrAffiche
        leaLineFeed,A0
        bsrAffiche
        move.lExecBase,A6; Test des vecteurs du Reset
        tst.l$2A(A6)
        bne.sTestPositif
        tst.l$2E(A6)
        bne.sTestPositif
        tst.l$226(A6)
        beq.sFin
    TestPositif:
        leaWarning,A0
        bsrAffiche
    Fin:
        rts

    Reset:
        leaDanger,A0
        bsrAffiche
        lea$DFF000,A5
    Wait:
        btst#6,$BFE001; Test du bouton gauche de la souris
        bne.sWait; Toujours rien, alors on attend
        move.w#$7FFF,INTENA(A5); Sinon, on fait
        move.w#$7FFF,DMACON(A5); le ménage
        move.lExecBase,A6
        addq.l#8,$2E(A6)
        move.l#$FC0000,$80; Adresse de saut pour le Reset
        trap#$00; Reset

    Affiche:
        movem.lD6-D7,-(A7)
        move.lA0,D2
        clr.lD3
    NextCar:
        addq.b#1,D3; Calcul du nombre de caractères
        cmpi.b#0,(A0)+; de la chaine à afficher
        bne.sNextCar
        subq.b#1,D3
        move.lCLI_Win,D1
        move.lDosBase,A6
        jsrWrite(A6); (file, buffer, length) (D1, D2, D3)
        movem.l(A7)+,D6-D7
        rts

    DosBase:
        blk.l1,0
    CLI_Win:
        blk.l1,0
    DosLib:
        dc.b'dos.library',0
    Titre:
        dc.b 10,'[32mVirus Detector 1.2, completed by [31m'
        dc.b'CRYSTAL CHIP',10,10,0
    Pentagon:
        dc.b'Pentagon Circle VirusSlayer    : ',0
    StarFire:
        dc.b'Starfire (anti)virus           : ',0
    SCA:
        dc.b'SCA or mutant version (AEK, LSD) : ',0
    ByteBandit:
        dc.b'Byte Bandit                    : ',0
    ByteWarrior:
        dc.b'Byte Warrior (DASA)            : ',0
    Revenge:
        dc.b'Revenge 1.2                    : ',0
    Lamer:
        dc.b'Lamer Exterminator             : ',0
    Doktors:
        dc.b'Disk-Doktors                   : ',0
    IRQVirus:
        dc.b'IRQ-Virus V41.0                : ',0
    Danger:
        dc.b'[33mDANGER !!',10
        dc.b 'Insert a safe disk in DF0: and press left mouse button',0
    NotFound:
        dc.b'[32mNot Found[31m'
    LineFeed:
        dc.b10,0
    Warning:
        dc.b '[33mWarning : Reset Vectors are Not Empty ![31m',10,10,0
```



Charles Vassallo

HISOFT BASIC

(et les autres)

Il est de bon ton de dire pis que pendre du Basic en général, et de l'AmigaBasic en particulier. Quelle ingratitude! La plupart d'entre nous avons commencé par b-a-ba-siquer sur un micro ou sur un autre. Pour ma part, aprés avoir tâté de l'AppleSoft et du Basica de l'IBM, j'avais été émerveillé de la souplesse et de la puissance de l'AmigaBasic. Evidemment, on peut faire encore beaucoup mieux avec cette machine, mais au moyen de langages beaucoup plus ésotériques et rébarbatifs. Ne rougissez donc pas de programmer en AmigaBasic!

Cela dit, vous l'avez surement remarqué vous-même, ce bon vieux AmigaBasic a quelques inconvénients : un éditeur particulièrement irritant de lenteur dans sa gestion des fenêtres, un interpréteur gigantesque (110 Koctets) qui laisse peu de place aux programmes graphiques gloutons en pixels et en couleurs, quelques bugs plus ou moins bien connus, et surtout une lenteur frustrante quand on a goûté aux vraies possibilités de la machine. A mon avis, le meilleur remède à cette lenteur est de doper l'AmigaBasic avec une ou deux petites routines machine bien placées, mais cela sous-entend qu'il faut se mettre à l'assembleur... quelqu'un parlait ici de langage ésotérique?

Il existe un compromis d'accés plus commode entre le Basic interprété d'origine et la rapidité du langage machine : les Basics compilés....

Certains sont des langages entièrement nouveaux (***True Basic***, ***F-Basic***) ; d'autres se veulent compatibles avec AmigaBasic, c'est-à-dire que tout programme tournant sous AmigaBasic devrait pouvoir être compilé et ainsi transformé en du code 68000 directement exécutable. Le plus ancien est le ***AC/Basic***. Voici maintenant le ***HiSoft Basic***. (Et le ***GFA***? va-t-on me dire. Ah! Le GFA! C'est une autre histoire... mais nous en reparlerons un peu.) Bien entendu, il ne faudrait pas espérer rivaliser avec des programmes directement écrits en assembleur, ni même avec des programmes en ***C***, quoique, pour le C... Mais attention, on ne peut pas gagner sur tous les tableaux : un interpréteur a l'avantage que si vous ne comprenez pas ce qui se passe dans votre algorithme, vous pouvez stopper votre programme et examiner l'état de toutes les variables. Ce ne sera plus possible avec un Basic compilé ; la notion de mode direct a totalement disparu. (En fait, il y a quand même un moyen : passez votre module dans un débogueur pour assembleur. C'est possible avec HiSoft, dixit notice. Mais pas pour les débutants...)

L'avantage d'un Basic compatible est qu'on peut reprendre les programmes déjà écrits pour l'AmigaBasic et leur donner une nouvelle jeunesse. Mais ces nouveaux Basic présentent tous des extensions qui pallient avec plus ou moins de bonheur les lacunes de l'ancêtre et c'est là-dessus, à mon avis, qu'il faut juger de leur intérêt.

Le HiSoft Basic a déjà été présenté par nos confrères de *Commodore Revue* (avril 89) et d'*AmigaWorld* (août 89) et sans doute par d'autres. Pour apporter un peu d'originalité à cet article, je vous confierai mes premières impressions d'utilisateur aprés un galop d'essai un peu plus poussé que le simple passage des programmes de "benchmark" (banc d'essai) : j'ai essayé de refaire en Basic le programme ***FracGen*** des disquettes *FISH* 142 ou 188, avec lequel on peut faire de si beaux dessins. J'ai travaillé avec la version 1.04 du HiSoft, datée du 18 mars 89.

Présentation matérielle

Le HiSoft Basic est un ensemble éditeur+compilateur intégré, c'est à dire qu'il vous propose d'écrire vos fichiers sources dans un éditeur à lui, à partir duquel vous pourrez faire la compilation par une simple pression de touches, le tout depuis le Workbench. Toutefois, si vous tenez particulièrement à écrire vos sources dans un autre éditeur, libre à vous mais il vous faudra compiler à partir du CLI et le déboguage sera moins agréable.

Pour 1100 F environ, vous avez droit à 2 disquettes et un manuel. La première disquette est une disquette Workbench contenant l'éditeur et le compilateur, la deuxième disquette contient de nombreux exemples de programmes. Le manuel s'appuie ouvertement sur le manuel AmigaBasic. Ce n'est pas un ouvrage d'initiation au Basic ; au contraire, il renvoie le lecteur à un certain nombre de titres - tous anglais - pour cela. Par contre, il décortique en détail deux programmes plus avancés: une application des fichiers à accés direct (un répertoire téléphonique) et une application des sous-programmes récursifs (les tours de Hanoï). Le reste du manuel explique l'emploi de l'éditeur et du compilateur, puis passe aux définitions de référence des ordres Basic, en renvoyant de temps en temps le lecteur au manuel AmigaBasic. Tout cela malheureusement est en anglais.

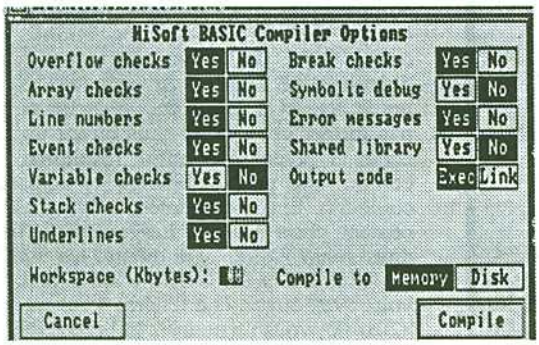
Autant dire tout de suite qu'il vous faudra au moins 1 Mégaoctet de mémoire pour travailler à l'aise. Je n'ai pas fait l'essai avec 512 K, mais la notice n'est pas trés encourageante ; si-si-si ça doit marcher, mais pour des petits programmes, et puis les extensions mémoire sont maintenant à un prix trés raisonable, n'est-il pas vrai?

L'éditeur est le même que celui de ***Devpac***, l'assembleur intégré de la même compagnie HiSoft et présenté ici-même il y a quelques mois. Il fonctionne essentiellement à coups de touches de commande. La souris ne sert guère qu'à déplacer le curseur de temps à autres sur l'écran. Au début, on s'en sert aussi pour choisir les menus, mais on apprend vite les raccourcis au clavier. Le tout est assez rapide mais on regrette l'absence des désignations de bloc à la souris et l'ignorance du clipboard. Si vous voulez transférer une partie d'un programme dans un autre, il vous faudra ouvrir le premier programme, définir le bloc à transférer en pressant les touches F1 puis F2, sauvegarder ce bloc sous la forme d'un fichier disque ou RAM (cela implique l'ouverture d'un requester de fichiers et l'attribution d'un nom de sauvegarde), ouvrir le 2ème programme et enfin insérer le fichier. Sur ce point au moins, l'AmigaBasic était plus confortable. Mais, air bien connu, les programmeurs sont des créatures éminemment adaptables...

Le compilateur existe sous deux formes : une version réduite si vous n'avez que 512 K de mémoire, et la version complète, qui est un fichier respectable de 267 K. Seule la version complète vous fournira des fichiers exécutables autonomes. Les fichiers fournis par la version réduite réclameront la présence de la ***hisoftbasic.library*** - qui n'est pas dans le domaine public! Il sera donc impossible de diffuser ces fichiers réduits, sauf auprés des autres possesseurs de HiSofBasic. Ayez donc 1 Méga de mémoire ou plus et n'en parlons plus.

Le compilateur reste en mémoire aprés sa première invocation, pour gagner du temps sur les compilations ultérieures. La plupart de ses nombreuses options peuvent être fixées quand on passe par la commande

AMIGA+C - compilation seule. Un gros requester s'ouvre avec 13 gadgets, couvrant la presque totalité des 15 options possibles : garde-fous pour l'exécution (surveillance des dépassements de dimensions de tableaux, overflows, dépassement de la pile), code linkable ou pas, messages d'erreurs ou non, taille de la zone de mémoire pour les tableaux ("heap"), arrêt par CTRL-C ou non, module objet autonome ou non, etc... On peut également fixer ces options par des commandes ad hoc dans le programme. Une fois votre choix arrêté, vous cliquez COMPILE et la compilation démarre. S'il y a des erreurs, la compilateur suggèrera d'en rester là et de revenir à l'éditeur, en vous signalant le type d'erreur et le numéro de la ligne fautive (bien sûr, vous ne numérotez plus vos sources Basic, mais l'éditeur vous retrouvera immédiatement cette ligne, via une



commande spéciale AMIGA-G) . Si vous refusez, il continue jusqu'à l'erreur suivante, etc... A la fin, il refuse de fabriquer le module objet et vous revenez à l'éditeur, où vous irez de ligne fautive en ligne fautive en pressant AMIGA-J (même philosophie que Devpac). Bien entendu, l'erreur n'est pas toujours au numéro de ligne indiqué. Si vous avez oublié un NEXT ou un END IF, le compilateur ne protestera que lorsqu'il se trouvera face à une impossibilité logique et ce sera à vous de placer le NEXT ou le END IF au bon endroit.

Vous finirez bien par expurger votre source de toutes ses erreurs. Le compilateur aura alors créé un module objet, généralement en mémoire (c'est l'option par défaut). Vous pressez AMIGA-X et l'exécution démarre... Si votre programme tente des choses contre-nature comme de gonfler un entier court au delà de 32768 ou d'ouvrir une fenêtre dans un écran qui n'existe pas, votre programme avortera sur un requester rouge et noir (un petit) expliquant plus ou moins clairement ce qui ne va pas dans vos agissements - et il vous dit à quelle ligne cela se passe - et vous vous retrouverez dans l'éditeur, pour le tour suivant. Corrections faites, vous pourrez abréger les cérémonies en pressant directement AMIGA-X : vous passerez automatiquement par le compilateur, avec les mêmes options, puis par l'exécution.

Une indication sur la rapidité du compilateur. Pour un programme de 900 lignes et de 24000 octets (enlever quelques % de commentaires), la compilation demande 37 secondes. Ce n'est donc pas l'exécution immédiate d'un interpréteur, mais c'est tout de même supportable... Pour les trés gros programmes, on peut faire comme les pros, compiler par petits bouts et "linker" le tout.

Différences et extensions par rapport à l'ancètre

Comme on s'y attendait, HiSoft Basic présente de nombreuses nouveautés par rapport à AmigBasic. Le domaine le plus évident concerne les instructions de contrôle. Outre un IF THEN... ELSE... END IF (sans bug cette fois) et le WHILE... WEND, on a droit à une structure de boucle trés générale DO UNTIL/WHILE ... LOOP UNTIL/WHILE où le ou les tests peuvent aussi bien être sur le DO que sur le LOOP final ou à cheval sur les deux instructions, avec sortie possible depuis l'intérieur de la boucle par un EXIT DO ; encore plus général, des boucles REPEAT xxx... EXIT xxx... END REPEAT xxx qu'on peut imbriquer à volonté, l'ordre EXIT permettant de sortir de n'importe quel niveau ; également les instructions de triage SELECT CASE... END SELECT.

Moins évident, mais tout aussi important, davantage peut-être, la gestion des sous-programmes est considérablement améliorée. Outre les classiques GOSUB... RETURN, les SUB... END SUB peuvent maintenant avoir de véritables variables locales en plus des variables STATIC ou des variables partagées avec le programme principal (SHARED). De plus, ils sont complètement récursifs, pour la plus grande joie des amateurs de fractales et des nostalgiques du LOGO. Les DEF FN ... END DEF introduisent maintenant de véritables sous-programmes avec autant de lignes que vous le voulez, également avec des variables locales, statiques ou partagées, et le tout récursif. Les arguments peuvent être transmises par valeurs, ou par adresses si vous permettez au sous-programme de modifier ces arguments. Que demander de plus? (eh bien si! J'aimerais bien qu'on puisse transmettre le nom d'un autre sous-programme parmi les arguments. C'est peut-être d'ores et déjà possible avec un peu d'acrobatie - à vérifier - mais j'aimerais pouvoir le faire en toute quiétude.)

Il y a de nombreuses améliorations plus ponctuelles : des instructions BLOAD, BSAVE; FEXIST (vérifie l'existence d'un fichier); MKDIR et RMDIR (crée ou supprime un répertoire); PCOPY (réalise une copie d'écran graphique selon les spécifications du fichier Préférences); REDIM permet de redimensionner un tableau sans perdre les éléments déjà créés. De nombreuses instructions préexistantes ont été améliorées : PRINT PTAB(x,y) positionne une impression de texte au pixel prés dans les deux directions; COLOR permet maintenant de choisir parmi les divers modes d'impression JAM1, JAM2, COMPLEMENT,...- les auteurs d'éditeurs graphiques appécieront le mode COMPLEMENT; SCREEN et WINDOW donnent accés à pratiquement tous les modes d'écrans possibles (mais le manuel renvoie au Rom Kernel Manual pour les détails...)

Un point intéressant, à propos des fonctions de librairie : dans le cas des librairies en ROM (exec, dos, graphics, intuition...) on n'a pas besoin des fichiers "bmap" pour l'exécution des modules autonomes, seulement lors de leur compilation et la plupart d'entre eux se trouve dans le répertoire "libs" de la disquette système fournie par HiSoft.

Enfin, et encore plus important que tout ce qui précède, la gestion de la mémoire est beaucoup plus rigoureuse. Essayez donc en AmigaBasic de répéter le cycle ouverture-fermeture d'un écran graphique et d'une fenêtre. Vous aboutissez trés vite à un "Out of heap". Pas de problème en HiSoft, même en variant le type des écrans dans la boucle. Il est bien vrai qu'on ne pouvait lacher des sous-programmes récursifs en liberté sans une gestion pointue de la mémoire. Il reste néammoins quelques problèmes (voir plus loin).

Un autre bug de l'AmigaBasic, lié à CHDIR (non restitution d'une structure "lock" quand on quitte Basic et permanence de l'icone de la disquette) n'existe plus. HiSoft Basic va même trés loin : il ferme pour vous tout ce que vous avez oublié de fermer, fichiers, fenêtres, écrans. N'en profitez pas pour prendre de mauvaises habitudes; quand vous passerez au C ou à l'assembleur...

Compatibilité avec AmigaBasic

Je n'ai pas vraiment étudié moi-même la compatibilité avec AmigaBasic et je rapporterai simplement les conclusions de l'article d'AmigaWorld. La plupart des programmes se compilent sans problème ou moyennant un léger réaménagement, mais quelques uns ne fonctionnent plus correctement, alors que tout se passe bien avec AC/Basic. Concluez par vous-même si vous tenez à une compatibilité à 100%.

On peut s'interroger sur ces problèmes de compatibilité. Cela ne vient évidemment pas des instructions inutiles qui ont disparu, les LOAD, SAVE, LIST du mode direct. Plus génant peut-être, certaines instructions ont changé de sens. Par exemple, CLEAR remet tout à zero mais ne sert plus à réserver de la place en mémoire. Comme il n'accepte plus d'argument, une instruction CLEAR,50000 devrait provoquer une erreur à la compilation mais ce n'est pas le cas. L'instruction CHAIN permet de passer d'un fichier compilé à un autre fichier compilé mais en fermant toutes les fenêtres et tous les fichiers (ce que ne fait pas AmigaBasic).

J'ai eu quelques surprises avec HiSoft Basic, par rapport aux habitudes que j'avais prises avec AmigaBasic. D'abord, quand on utilise les fonctions des librairies du système (dos, graphics, intuition...) il ne faut surtout pas DECLARE-r les fonctions qui ne renvoient aucun résultat (comme Move ou Text) sinon le compilateur s'arrête en

vous jetant un message "mis-used library function" à la face (fonction mal employée). AmigaBasic n'était pas si strict; le déclaration était inutile, sans plus de drame. J'ai perdu une bonne heure avant de comprendre ce qui se passait. Le plus piquant est que HiSoft a jugé bon d'ajouter un fichier spécial d'explications sur les fonctions de librairie à côté des *Readme* de dernière heure, et qu'ils n'ont pas évoqué cette méchanceté. De surcroit, le message d'erreur en question n'est pas documenté dans le manuel.

Une autre surprise : en AmigaBasic, un programme comme

```
SCREEN 2,320,400,4,4
WINDOW 2,,,,2
.....
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 2
.....
INPUT a$
```

vous replace dans la dernière fenêtre active avant la création de l'écran 2. Tout au plus cette fenêtre n'est-elle pas vraiment active et il faudra cliquer avant que le programme n'accepte l'entrée des caractères au clavier. Avec HiSoft Basic, le programme (compilé) va carrément s'arrêter au niveau du INPUT avec un message "Device unavailable" (Device non disponible). Il faut absolument placer quelque chose comme WINDOW 1 ou WINDOW OUTPUT 1 avant le INPUT.

Toujours dans le domaine de la compatibilité, mais en rubrique "tristement compatible", pourquoi donc HiSoft a-t-il conservé des limitations aux identificateurs d'écran et de fenêtre ? Si vous avez exécuté un SCREEN 1,320,400... vous ne pourrez pas fermer cet écran 1 puis ouvrir un autre écran 1 avec une autre résolution (par contre, vous pourrez changer le nombre de couleurs). Enfin, ce numéro d'écran est forcément entre 1 et 4. Largement suffisant, dites-vous? Voire... De même, les numéros de fenêtre sont forcément entre 1 et 8, et si vous avez ouvert une fenêtre 4 sur un écran 320x400, vous ne pourrez plus réouvrir plus tard de fenêtre 4 sur un écran de résolution différente; j'ai trouvé cela beaucoup plus limitatif. Enfin... restons souple et adaptable, comme je le disais plus haut.

Encore dans le domaine des déceptions. En AmigaBasic, j'avais essayé une petite animation de bobs : prenez 4 ou 5 bobs que vous lancez au hasard et que vous faites rebondir sur les bords de la fenêtre. Quoiqu'en dise le manuel, presque tous vos bobs vont disparaitre. Cette expérience avait marqué la fin prématurée de mes essais d'animation en AmigaBasic. Eh bien, j'ai eu le regret de constater que HiSoft était strictement compatible pour ce programme. Fin de ma HiSoft-bob-experience.

Comparaison avec d'autres Basics

Une question que chaque Basicard convaincu des insuffisances d'AmigaBasic se pose : parmi tous ces nouveaux Basic tous plus performants les uns que les autres, quel est celui qu'il me faut? Comme je n'ai pratiqué que AmigaBasic et HiSoft, je ne donnerai pas de réponse catégorique. Je vais simplement rapporter brièvement ce que j'ai glané à droite et à gauche. J'ai entendu parler de 4 Basic possibles en plus du HiSoft:

- **AC/Basic** est l'un des plus anciens. D'aprés le récent papier dans AmigaWorld, il est résolument compatible avec AmigaBasic, mais il fournit des modules objets beaucoup plus longs que HiSoft, avec des temps d'exécution de 30 à 100% plus longs.

- **True Basic** est un produit sérieux, avec un souci affiché de portabilité entre les

Benchmarks

Les programmes "benchmarks" sont des petits programmes qui permettent de tester les vertus de tel ou tel programme dans tel ou tel domaine, les calculs en entier ou en flottant, les opérations sur les chaines de caractères, les entrées-sorties sur disquette, etc... Le jeu consiste à faire tourner les mêmes programmes (honnêtement réécrits) avec les différents langages. J'ai rassemblé dans le tableau ci-joint des résultats concernant divers Basic, et, pourquoi pas, les langages sérieux que sont ***C*** et ***Modula-2***. En général, j'ai arrondi les temps en secondes entières. Je ne garantis que les chiffres concernant HiSoft et GFA (sauf la dernière ligne pour GFA) parce que j'ai fait tourner les programmes moi-même. Les autres chiffres ne sont pas toujours cohérents d'une source à l'autre et il y a parfois des temps aberrants (que je n'ai pas recopiés).

J'ai pris ces chiffres aux sources suivantes:

1 - *AmigaWorld*, vol.5-8, août 89
2 - *Amazing Computing*, vol.3-10, oct.88
3 - *The Amigan Apprentice*, vol. III-2, mai 88
4 - *Commodore Revue*, no 10, mars 89

Les différents langages comparés sont HiSoft, GFA-Basic, AC/Basic, F-Basic, Modula 2 et C. Entre les deux temps (a) et (b) de HiSoft, on a mis en route un certain nombre d'options dans la compilation, et principalement l'option EVENT ON qui permet de détecter les menus, la souris etc...

Les tests successifs sont :

- **Sieve** : recherche des premiers nombres entiers jusqu'à 7000, ou 8190
- **Calc** : suite de multiplications et de divisions, en simple précision (sng) ou en double précision (dbl).
- **Savage** : suite d'opérations transcendantes avec calcul d'une erreur moyenne. On trouvera les listings de Sieve, Calc et Savage en annexe à cet article. Attention! La comparaison avec GFA est pipée parce que la précision des variables dans GFA n'est pas ce que tous les autres langages appellent "double précision" (voir annexe 2).
- **boucle vide** : FOR i&=1 TO 1000000 : NEXT . En C, on obtient 39 ou 83 selon qu'on utilise les registres ou non.
- **Pset** : écrit 200x100 points dans l'écran Workbench
- **DrawLine** : 5000 fois LINE (0,0)-(639,199) dans l'écran Workbench
- **PrintString** : écrit 1000 fois une même chaine de caractères sur l'écran. Si je fais 1000 fois PRINT PTAB(10)a$, les temps HiSoft tombent à 2 et 3 sec; autrement dit, c'est le scrolling de l'écran qui fait perdre du temps (en GFA, il faut 5 sec pour faire 1000 fois PRINT AT(1,10);a$).
- **CR** est le test défini dans la Ref.4, essentiellement une combinaison complexe de calculs sur les entiers et les flottants. Le chiffre pour le C correspond au Lattice 5.0 (alors qu'il s'agissait du 4.0 dans les lignes Calc)

Soyez prudents sur l'interprétation de ce tableau. Bien que les chiffres du C se soient probablement améliorés avec les derniers Lattice ou Manx, on peut néammoins estimer que HiSoft soutient la comparaison avec C. dans plusieurs domaines. HiSoft calcule vraiment trés bien, mais perd du temps dans les instructions de contrôle (Sieve moins bon que Calc). Ses routines graphiques semblent moins performantes.

La différence entre les temps des colonnes (a) et (b) est surtout due à l'option EVENT ON. Cette option peut avoir des conséquences catastrophiques... ou imperceptibles, selon le type de programme. On peut la débrancher sur une partie du programme, dans un sous-programme de calcul pur par exemple, puis la rebrancher.

Test	HiSoft (a)	HiSoft (b)	GFA	AC/Ba	F-Bas	Mod.2	C	sources
Sieve (7000)	10	75	10	14				[1]
Sieve (8190)	12	88	12		3	6	6	[2,3]
Calc, sng	1.7	3.2	--	6	1.3	2.8	5/6	[1,2,3]
Calc, dbl	7.0	8.6	6(*)				10	[3]
(erreurs)	(2.E-12)		(1.E-10)					
Savage, dbl	50	50	20(*)				49	[3]
(erreurs)	(2.E-13)		(8.E-12)				(1.E-13)	
boucle vide	27	85	30				39/83	[3]
Pset	9	12	11	22	12	6		[2]
DrawLine	26	27	14	26				[1]
PrintString	75	76	30	86				[1]
CR	840	1140	1970				500	[4]

(*) voir annexe 2

Une expérience avec HiSoft

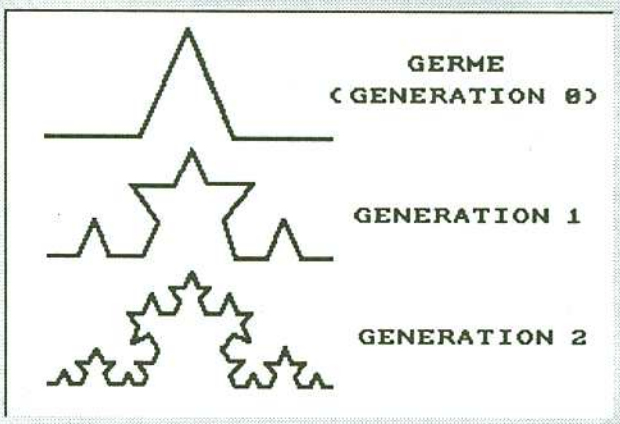
Comme je le disais plus haut, en guide de premier essai, j'ai essayé de refaire un ***FracGen*** en basic.

Le principe est expliqué dans la figure. Vous partez d'un germe, une suite de segments qui vont d'un point à une autre ; ce germe constitue la génération 0 du dessin et vous initialisez le compteur de générations à n=0. Dans la génération n+1, vous allez remplacer chacun des segments de la génération précédente par une réduction du germe à l'échelle adéquate (voir figure) et vous continuez tant que les segments ne sont pas trop petits ou que n n'est pas trop grand. Pour faire plus joli, on complique la recette avec des changements de couleur et des retournements variés du germe initial.

Le vrai FracGen se borne essentiellement à cette routine de tracé, à un menu pour éditer le germe, à des opérations de stockage du germe, et dans sa dernière version, une sauvegarde IFF. J'ai voulu simplifier les opérations d'édition (cela se fait désormais sur un seul écran, sans passer par les menus), ajouter le choix de l'écran graphique et un réglage convivial des couleurs de manière à obtenir quelque chose de plus complet pour les graphistes.

La routine centrale est donc la routine de tracé, un sous-programme récursif. Je n'ai pas eu de problème particulier, à part le danger classique des programmes récursifs, la prolifération des variables locales au fur et à mesure qu'on s'enfonce dans les générations. Ces variables sont prises dans deux zones de mémoire bien distinctes, la pile (stack) et le "tas" (heap) ; les variables simples viennent de la pile et les tableaux ou les chaines de caractères du "tas". La pile peut se régler avant l'exécution (par l'instruction STACK du CLI, ou bien sous Workbench en modifiant le champ adéquat du fichier icone, via le menu INFO) mais le "tas" est fixé une fois pour toutes à la compilation. HiSoft surveille ce vous faites. Si vous tirez trop dans le "tas", un terrible requester rouge et noir explose sur l'écran avec un message ***"Don't panic!"*** et une invitation à cliquer. Humour anglais, je suppose, car l'étape suivante est le plantage total de l'Amiga. Si vous abusez de la pile, HiSoft fait comme tous les autres programmes Amiga, la machine se plante sans avertissement. Moralité : surveillez tout vous-même avec la fonction FRE et une bonne marge de sécurité (Depuis que j'ai pris les mesures nécessaires, je n'ai plus vu le Guru). Un regret : que le "tas" ne puisse pas être réglable comme la pile, à l'exécution.

Un conseil : dans les routines intensément récursives, évitez de créer des tableaux de variables locales, préférez les variables simples à prendre dans la pile, même si cela vous force à ajouter quelques lignes au programme. Dans le cas particulier de la courbe initiale de FracGen, le temps de tracé est passé tout bonnement de 80 à 14 secondes!!! Comme dans cet exemple il n'y a que 3 secondes de calcul algébrique proprement dit et beaucoup moins pour les tests de contrôle, il faut bien croire que le reste du temps se passe dans des opérations d'affectation de mémoire, apparemment bien plus rapides dans la pile que dans le tas.



L'édition graphique du germe pose le problème du contrôle de la souris et de son bouton. Il y a 3 fonctions évidentes à remplir: le déplacement d'un point (par simple draguage), l'addition d'un nouveau point (cliquer une fois sur l'un des segments du germe) et la suppression d'un point (j'ai opté pour le double clic sur ce point; j'aurais préféré détecter une pression du bouton droit, mais cela ne figure pas dans l'arsenal HiSoft). Seul le double clic m'a posé quelques problèmes de timing, il ne faudra pas aller trop vite... La fonction MOUSE(0) de HiSoft est la même que celle d'AmigaBasic, fournissant une réponse entre -2 et +2 selon les cas de figure (simple clic, double clic, drag...). En fait les évènements "souris" sont détectés si rapidement que l'instruction ON MOUSE GOSUB ... arrive toujours avec MOUSE(0)=-1 (c.à.d. vous êtes en train d'appuyer sur le bouton). A vous de prendre la suite et de déchiffrer ce que fait l'utilisateur en comptant les coups et en consultant TIMER.

J'avais déjà fait des éditeurs de ce genre en AmigaBasic, dans des programmes alternant cette édition des paramètres du calcul et un écran graphique où on fait un dessin selon ces paramètres (cf mon programme IFS). Tôt ou tard, la souris devenait sourde et muette, et il fallait cliquoter et agiter les menus à tout va avant qu'elle ne reprenne vie. Je n'ai rien constaté de tel avec HiSoft; tout au plus, de temps en temps, je me retrouve avec un éditeur graphique non activé (cela se voit avec le bandeau titre en écriture "fantôme") et il faut cliquer un coup pour rien. Autrement dit, l'instruction "WINDOW p" quand on change d'écran ne vous conduit pas forcément à une fenêtre "p" activée.

Concernant le réglage des couleurs et la sauvegarde IFF, j'ai repris mes routines en assembleur que j'avais écrites pour AmigaBasic. D'aprés le manuel, il suffit de remplacer les vieux CALL par des CALL LOC... et de veiller à ce que les routines machines respectent le registre a6. Malheureusement pour moi, AmigaBasic n'ayant pas cette exigence, je n'avais pas pris cette précaution. J'ai donc dû reprendre mes routines mais j'ai maintenant une disquette BASIC+ASM.3 compatible HiSoft qui offre un large éventail de routines IFF/ILBM, d'affichage de fichiers texte, de palette, et un file-requester (Si vous êtes intéressés, écrivez moi). A propos de file requester, HiSoft offre un programme de démo pour utiliser celui de ARP.Library, si vous ne voulez pas du mien...

Toute modestie mise à part, j'aimerais bien que le vrai FracGen ait un éditeur dans le genre de celui que j'ai écrit avec HiSoft. La mise au point des germes est bien plus confortable. Et puis, je ne rougirais pas non plus de la routine de calcul : pour le même germe au démarrage, pour la même précision, il me faut 14 secondes, à comparer aux 11 secondes du vrai FracGen et je peux encore grapiller quelques dixièmes de seconde par ci, par là, en enlevant quelques-unes des options garde-fou du compilateur ou en améliorant encore l'écriture de la routine. Qui disait donc que le Basic ne pouvait pas se mesurer au C ?

⇨machines de marques différentes. Il me semble que la conséquence immédiate est qu'il doit superbement ignorer tout ce qui fait que nous préférons l'Amiga aux autres machines...

- **GFA Basic** a fait couler beaucoup d'encre ces derniers temps. Il a un éditeur (imposé) assez inconfortable (mais nous sommes éminemment adaptables). A peu prés totalement incompatible AmigaBasic, avec un parti-pris d'originalité confinant parfois à la provocation gratuite (par exemple, variables suffixées par % pour des entiers longs ou par & pour des entiers courts). J'ai le regret de confirmer qu'il y a des gens allergiques à GFA - moi au moins. J'ai toutefois bravement supporté mes démangeaisons pour écrire et faire tourner quelques benchmarks et je confirme que GFA est bigrement rapide (voir plus loin)! Il n'a pas encore de compilateur qui fournisse des modules autonomes, mais ça devrait bientôt venir. Question: les performances de GFA seront-elles encore améliorées par le compilateur à venir? Actuellement, les programmes édités par GFA demandent la présence d'un gros module "runtime" de 90K (dans le domaine public) en plus du programme proprement dit.. (*Ed: Dominique Lorre de Mico-Application prépare la version francaise de ce compilateur qui est compatible A-Link et B-Link et produit un code directement executable. Sur certains*⇨

opérations il dit qu'il y a un gain de jusqu'à 700% - mais pour un test de ses performances en utilisation "normale" nous attendons sa sortie. Qui sait, il y aura peut-être de quoi faire disparaître des démangeaisons...)

- **F Basic** n'est disponible qu'auprés de ses créateurs américains, Delphi Noetics Systems Inc. Sans doute encore plus exotique que GFA. Il se prétend tout bonnement aussi rapide que le C ; il faut dire qu'on peut y définir des structures, manipuler des pointeurs et agir au niveau des registres du 68000... qu'a-t-on de plus en C? Trés puissant et complet, avec même un débogueur au niveau du code compilé, mais d'emploi délicat et assez peu convivial (*Amazing Computing* et *AmigaWorld*, oct.88). De plus, il semble qu'il ne fournisse pas de modules objets autonomes.

Conclusion

Je crains d'avoir été assez bavard, mais je voudrais souligner que l'intérêt d'un langage ne se limite pas aux promesses de son manuel de référence ou aux résultats des benchmarks. Il tient beaucoup à sa facilité d'emploi et à sa fiabilité, ce qui ne se mesure qu'à l'usage. On découvre alors ce qui n'est pas dit dans le manuel.

HiSoft se présente comme un super AmigaBasic. Son apprentissage est immédiat quand on connait AmigaBasic. Il pallie un grand nombre des défauts de celui-ci, manifestement pas tous et on peut encore souhaiter mieux. L'introduction d'un type "structure", notamment, permettrait une programmation naturelle des fonctions du système et en ferait un rival trés sérieux pour les "grands" langages. Le père Noël passera peut-être chez HiSoft... D'ici là, ***on reste avec un Basic, c'est à dire un bon compromis entre la facilité d'emploi et la complexité de toutes les possibilités de la machine, mais un Basic apparemment robuste et trés rapide et, me semble-t-il, le meilleur compromis rapidité-convivialité du moment, tous langages confondus.***

ANNEXE 1 : les programmes Sieve, Calc et Savage en HiSoft

```
' options de compilation
REM $option k30
REM $EVENT OFF
REM $OPTION a-o-x-n-

DEFINT a-z
PRINT "BYTE SIEVE: nombres premiers jusqu'à 8190, fait 10 fois"
t!=TIMER
size=8190
DIM flags(8191)
FOR j=1 TO 10
  acount=0
  FOR i=0 TO size
    flags(i)=1
  NEXT i
  FOR i=0 TO size
    IF flags(i)<>0 THEN
      prime=i+i+3
      k=i+prime
      DO UNTIL k>size
        flags(k)=0
        k=k+prime
      LOOP
      acount=acount+1
    END IF
  NEXT I
NEXT j
t!=TIMER-t!
PRINT acount;"nombres premiers";
PRINT "en";t!/10;"secondes"
PRINT "temps total ";t!


PRINT "BYTE CALC Benchmark"
DEFDBL a-z
t=TIMER
nr=5000
a=2.718281828459045
b=3.141592653589794
c=1
FOR i=1 TO nr
  c=c*a : c=c*b : c=c/a : c=c/b
NEXT i
t=TIMER-t
PRINT "Erreur=";c-1
PRINT "Temps";t;" secondes"


PRINT "SAVAGE-PETERSON Benchmark"
DEFDBL a-z
t=TIMER
z=0
FOR i=1 TO 2500
  b=TAN(ATN(EXP(LOG(SQR(i*i)))))/i-1&
  z=z+b*b
NEXT i
t=TIMER-t
PRINT "Erreur=";SQR(z)/2500
PRINT "Temps";t;" secondes"
```

ANNEXE 2

Les erreurs fournies par les programmes "Calc" et "Savage" donnent des indications sur la précision des produits et divisions (pour "Calc") et sur celle des fonctions transcendantes (pour "Savage"). La "double précision" de GFA est en gros 50 à 100 fois moins précise que celle des autres langages ; en revanche GFA calcule plus vite, ceci pouvant compenser cela. On constate aisément que l'éditeur de GFA n'accepte pas plus de 12 ou 13 décimales alors que si on fait "PRINT a" dans "Calc" avec HiSoft, on retrouve les 15 décimales du listing. A noter que l'erreur dans le test de Savage est surtout due aux ATN de grands nombres; si on limite l'excursion de i à 50, l'erreur tombe à 5.E-15 (HiSoft) ou 5.E-13 (GFA).

En simple précision, GFA déclare forfait (cela n'existe pas). Pour "Calc", l'erreur rendue par HiSoft est nulle! Pour obtenir autre chose que 0, il faut faire 5 fois de suite c=c*a, puis 5 fois c=c/a ; l'erreur passe alors à 1.E-07. Le test de Savage en simple précision passe en 9 secondes avec une erreur de 1.E-4 (ou 3.E-6 si on limite i à 50).

ERRATA

Quelques petites erreurs se sont glissées les programmes d'exemple:

- Dans le N°15, les caractères \ se sont perdus en route. Dans le premier programme de la page 31, il faut remplacer les deux lignes de printf par:

```
printf("%c",c=='\0'?'\n':(c=='\252'?'\0':c));
printf("\n");
```

Dans le deuxième programme, la chaîne définissant le paramètre de l'alerte est la suivante:

```
char *message_alerte = "\000\760\0-
30C'est une alerte!\000\001\
\000\020\055Bouton de gauche...\00-
0\001\
\001\700\055Ou bouton de droite?\000";
```

Les \ en fin de ligne indiquent au compilateur que la chaîne se continue à la ligne suivante.

Dernier petit problème, le programme de bobs du N°16 ne précisait pas que les variables doivent être en Chip Ram, sinon vous ne verrez rien. Ceci se fait avec le Lattice en invoquant le linker comme suit:

```
blink ..... lib ...:lib/lc.lib, ...:lib/ami-
ga.lib CHIP
```

Ed:
Les Coincés et la rubrique Rapido Assembleur seront de retour le mois prochain.

Disquette de démarrage

proposée par Zorglub

Pour se faire une disquette de démarrage encombrée au minimum, il faut y mettre un minimum de choses indispensables (je me place dans le cas du WB1.3):

1/ un répertoire T, vide (il est plus astucieux de le mettre en ram: en mettant dans la startup-sequence les instructions "makedir ram:t" et "assign T: ram:t" , ce qui évite l'accumulation progressive de fichiers temporaires dans le répertoire T: de la disquette; une autre méthode est de nettoyer régulièrement le répertoire T:)

2/ un répertoire L, avec au minimum:

* *Disk-Validator*
* *Newcon-Handler*

et en option

* *Port-Handler* si on veut communiquer avec l'extérieur (imprimante, minitel, etc)
* *Ram-Handler* si on veut utiliser le ram:disk

3/ un répertoire LIBS, avec au minimum

* *icon.library* indispensable pour travailler avec le workbench
* *info.library* idem

l'expérience montrera quels programmes ont besoin des autres bibliothèques

4/ un repertoire DEVS, avec au minimum

* *system-configuration*
* un sous-directoire **Keymaps** contenant le fichier f, si on veut travailler sur un clavier français
* un sous-répertoire **CLIPS** vide (même commentaire que pour T:)

de nouveau, si on veut que l'Amiga communique quoi que ce soit à l'extérieur, il faut mettre dans DEVS le fichier .device correspondant

5/ un répertoire S contenant la startup-sequence

et enfin

6/ un répertoire C dans lequel il y aura au moins:

loadwb
endcli
setmap (que l'on va chercher dans le répertoire system de la disquette WB1.3) si on veut cnfigurer un clavier français

plus, si on veut utiliser le conseil donné plus haut de mettre les unités T: et CLIPS: dans ram:

makedir
assign

Les répertoires **System** et **Utilities** ne sont pas nécessaires, ni le répertoire **Fonts** si on n'a pas besoin d'autres polices de caractère que la police par défaut du système, qui est en ROM.

Avec une disquette minimale de ce genre, la startup-sequence sera:

```
setmap f
makedir ram:t
makedir ram:clips
assign T: ram:t
assign CLIPS: ram:clips
loadwb
endcli
```

Il ne faudra pas oublier en fin de processus de création de cette disquette de faire la commande "install:df0:" pour qu'elle permette le démarrage du système.

Pour que les copies de fichiers se fassent un peu moins lentement, on peut ajouter dans le répertoire C la commande ADDBUFFERS, et dans la startup-sequence la ligne:

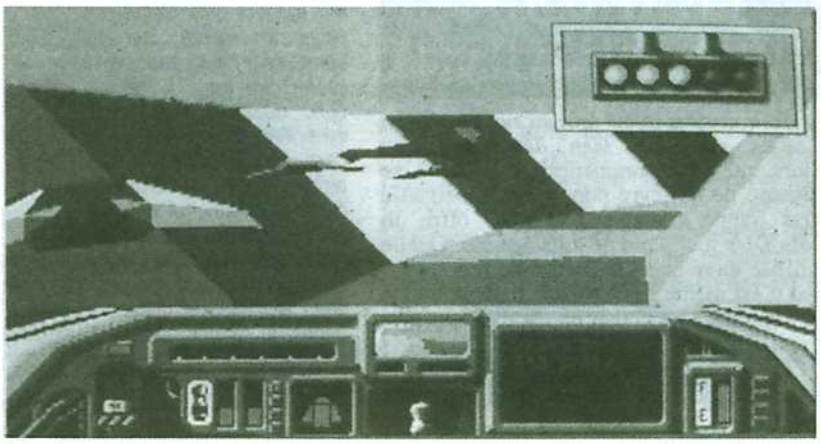
```
addbuffers df0: 25
```

Le minimum nécessaire occupe 7% de l'espace libre; avec la startup-sequence ci-dessus, le système boote en 22 secondes, ce qui est long à cause des commandes assign et makedir.

J'ai pu y charger Deluxe Paint III et le faire fonctionner sans problème.

- Zorgblub

Powerdrome



Les cérémonies de la célébration du millénaire de la mort tragique d'Alain PROST alors qu'il changeait le pot d'un bégonia en trente minutes viennent juste de se terminer en apothéose sur une déclaration de l'arrière petit fils de Jean-Marie BALESTRE interdisant l'utilisation de pneus durant les courses automobiles. Le syndicat des pilotes de votre système solaire décide alors d'organiser un championnat interplanétaire de courses de navettes de type TYPHOON : le POWERDROME. Cinq équipes sont inscrites aux six épreuves que comprend la saison et vous pilotez pour le team TURBO-RAPIDE une version surgonflée du très célèbre modèle à deux propulseurs de la marque. Les pistes utilisées lors de cette première saison ont été élaborées en toute hâte à partir de vieux tronçons de parkings pour navettes et recèlent des passages très dangereux dans les sections souterraines (retrécissements, éclairage défaillant voire inexistant, portes d'accès non déconnectées...). Les épreuves se déroulent sur cinq planètes différentes et nécessitent quelques séances de réglage de votre engin. On peut jouer sur la surface des ailerons et des aérofreins, la dureté du palonnier, le type de carburant et adapter les filtres des propulseurs à la nature de l'atmosphère de la planète (oxygène, ammoniac, soufre, méthane et particules). Alors que les réglages des commandes sont facultatifs, il est impératif d'installer les filtres adéquats sous peine d'encrasser exagérement les moteurs ce qui provoque surchauffe et casse. La fédération conseille de piloter à la souris car on enclenche plus facilement le superbooster dont l'usage est impératif pour se placer dans des temps comparables à ceux des autres équipes. Le joystick doit être réservé à la première prise en main ou pour un pilotage moins sportif lors des séances d'essais privés.

Les stands ont un équipement standard qui se compose d'un système automatique de remplissage de carburant, d'un chrono, d'une structure de bras hydrauliques permettant de remplacer ailes, nez, filtres et propulseurs sans intervention des mécanos et de l'accès aux réglages de votre TURBO-RAPIDE. Ces TYPHOONs de compétition sont équipés d'un système surpuissant de sustentation magnétique et de centrage à neuf niveaux qui permet d'assurer une trajectoire entre les parois de béton de la piste. Ce système est réglable directement de l'intérieur du cockpit mais présente le défaut d'influer sur la vitesse maxi.

Le pilotage d'un TYPHOON de compétition comme le TURBO-RAPIDE est un art basé sur l'anticipation du tracé et la maîtrise de la vitesse par rapport à l'altitude. Comme il est dépourvu de gouverne, prendre un virage avec le TURBO-RAPIDE consiste à incliner l'appareil avec les ailerons puis à le faire dévier avec la dérive de profondeur. Une petite piste en anneau a été construite sur Terra pour simplifier la prise en main de votre engin et faciliter l'acquisition de la technique du virage à plat. La maîtrise de ce type de TYPHOON ne s'acquiert qu'avec le nombre d'heures de vol et la connaissance des pistes.

Ce programme devrait déchaîner les pulsions kamikazes de tous ceux qui, comme moi, ont acheté interceptor pour faire de la voltige sous le golden gate et qui prennent un plaisir tout particulier à apprendre à piloter n'importe quoi. POWER-DROME marche vite et bien. Une option permet de jouer à deux via un cable nul modem. Certains penseront que ce jeu est dur, je dirais qu'il n'est pas simple .....

Un bon pilote de POWER-DROME est admiré. Les gens le saluent dans la rue et ses voisins le jalousent à cause des groupies qui campent sur sa pelouse.

EL YETi

joue également

POPULOUS II: LE RETOUR
The Promised Lands

Vous croyiez avoir tout vu sur Populous, n'est-ce pas? Eh bien détrompez-vous. Alors que l'on commençait à peine à se remettre de la fièvre populeuse, **Electronic Arts** frappe à nouveau et nous offre un ***Data Disk*** tout plein de jolis dessins. Quelle surprise alors que l'existence de tels scénarios n'est même pas évoquée dans la notice de Populous! Le plaisir en est d'autant plus grand.

De quoi s'agit-il exactement? Le mot le plus juste pourrait être un "habillage". Ce Data Disk vous donne la possibilité de continuer à jouer les niveaux auxquels vous êtes habitué en changeant les graphismes en fonction du type du terrain (plaines, glace, etc...). Les mondes proposés sont les suivants: **Bit Plains** (Amiga contre Atari), **Wild West** (indiens contre cow-boys), **BlockLand** (constructions en Lego), **Silly World** (schglurbs verts contre schglurbs rouges (si vous ne savez pas ce qu'est un schglurb, vous avez une raison supplémentaire d'acheter ce jeu!)) et **Révolution Française** (devinez, ce n'est pas un cours d'histoire).

La notice précise qu'outre les dessins, l'ordinateur est plus difficile à battre avec la disquette scénario. Personnellement, je n'ai pas vu de différence et à vrai dire, cela n'a pas beaucoup d'importance étant donné que chaque monde a son propre niveau de difficulté. Cette disquette apporte un changement bienvenu dans la monotone mais passionnante série des tableaux de Populous. Je ne peux plus m'en passer...

Je conclurai par quelques petits trucs pour vous aider à venir à bout de certains mondes coriaces: i) Quand vous avez la possibilité de créer deux volcans, faites-les l'un sur l'autre. C'est une arme d'une redoutable efficacité; ii) Au cas où votre adversaire aurait lu ce qui précède, il existe une méthode très efficace de raboter lesdits volcans: provoquer deux ou trois tremblements de terre dessus; iii) Et enfin, n'attendez pas que vos bonshommes arrivent pour créer de la terre plate. Anticipez!

Croissez et prospérez en paix, mes frères.

Cédric BEUST

K ULT
Une des solutions

Après avoir été présenté au maître des épreuves, ma MRDPP (Mémoire Restante Des Parties Précédentes) me rappela qu'il n'était pas obligatoire de participer aux épreuves pour réussir à libérer Sai Fai. Je décidai donc de partir directement vers l'Anno en suivant le passage LE RETOUR. En arrivant au deuxième passage, celui qui est toujours gardé par un Protozorq, je décidai d'utiliser mes pouvoirs PSY et de brouiller son esprit avant de m'engager dans le passage qui me permet d'atteindre le parvis, je ne dûs pas me débarrasser du Protozorq qui se tient généralement là.

Sachant, toujours grâce à ma MRDPP, que seule la deuxième porte à ma droite permet d'accéder aux niveaux du temple, je décidai donc de brouiller l'esprit de son gardien avant de m'y enfoncer subrepticement. En évitant soigneusement de me faire repérer, j'avançai jusqu'à la gargouille de bronze, qui une fois inspectée, me permit de pousser sur l'oeil qui déclencha le mécanisme qui me fit passer dans la pièce cachée. Ne possédant pas cette fois de lanterne , j'utilisai donc mon hypervision, et découvrit donc l'entièreté de cette pièce, (Note pour ceux qui aiment comprendre : La pièce semble être soumise à une déformation certainement due à un problème de quatrième dimension qui m'échappe car le cadavre qui semble à mes pieds se trouve à quatre mètres comme le levier qui me semble bien plus loin, près de la grille qui elle en fait est près de moi??? Comme en fait la gargouille qui semble tout au fond du couloir est en fait derrière moi???), sans trop réfléchir j'utilisai donc la télékinésie pour actionner la manette et je passai par la grille.

Après avoir marché sans m'éloigner du droit chemin je découvris un couple père et fille très sympathique, je jouai la carte pacifique en acceptant de déposer les armes,(j'avais reçu une dague au maître des épreuves) et je lui racontai toute la vérité sur ma présence en ces lieux. Le vieux qui comme moi était un Tuner Fort Modéré, (pour ceux qui n'ont pas suivi l'astuce : un Tuner FM, oui bof, il y a mieux), décida que j'étais digne de confiance et ne me liquéfia pas le cerveau. Un petit coup de scanner (ce n'est pas une marque de blère belge) me fit découvrir une tombe, que je pillai en y prenant une fiole et une "FEV". Je repris donc ma route en prenant le passage de gauche et après avoir marché droit je me glissai dans une trappe et découvris le réfectoire du temple. Je me suis dirigeai vers le SEUIL DE VERITE et après avoir tué sans problème la prêtresse je rejoignis directement la PRESENCE DE DIEU et entrai directement dans l'APAISEMENT DES PUISSANCES ,où après avoir assisté à un sacrifice humain, c'est pas humain, je tuai la prêtresse, et brouillai l'esprit de la grande prêtresse SAURA après quoi je lui fis boire la FIOLE récupérée dans la tombe, oui, celle qui disperse les brumes du cerveau.

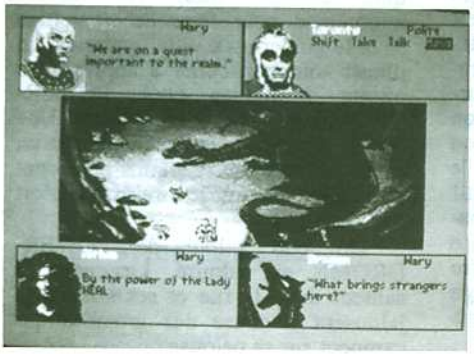
Cette SAURA, on le saura, saura alors qu'elle n'est pas Saura et jette le masque, car c'est elle TAI FAI. je récupère le couteau pour éviter que quelqu'un ne marche dessus, et puis ça peut être utile comme me rappelle mon MRDPP. En suite je retourne au REFECTOIR et grâce au pouvoir MOUCHE je repasse par la trappe et je rejoins le vieux ASH et sa fille , (vous vous souvenez ? le vieux TUNER FM qui ne veux pas être raccordé au REZO). Je prend le couloir de gauche et continue tout droit jusqu'à une trappe qui me ramène dans l'ANNO au RETOUR. Je me dirige vers L'OEIL DU MAITRE et y tue le MAITRE DES EPREUVES. En le fouillant je trouve un sifflet qui me permet en sifflant d'ouvrir une trappe secrète qui cache l'oeuf convoité (pour ceux qui auraient réussi les épreuves, cette phase n'est pas utile puisqu'ils ont déjà l'oeuf). Pour retourner j'ai suivi le chemin suivant: L'ORBITE, LE PASSAGE, LE RETOUR, L'ANNO jusqu'au deuxième PASSAGE, ensuite, le mieux est de prendre à gauche (deux fois) jusqu'à la grille par laquelle je passe (ne pas oublier de tirer le verrou).

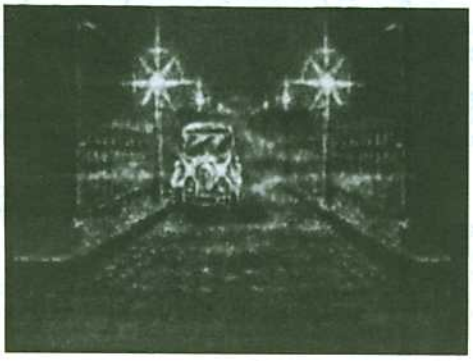
Après avoir plongé, j'utilise le pouvoir mouche pour passer par le trou du plafond, ce qui me permet d'aller en HAUT et d'arriver dans APAISEMENT DES PUISSANCES. Je me dirige vers LA PRESENCE DE DIEU puis LE SEUIL DE VERITE et donne l'oeuf à la bouche de la statue, ce qui ouvre la grille, (miracle) en examinant le lutrin je découvre (en haut à gauche) une statuette que je prends à l'aide de la TELEKINESIE. Je retourne dans LE REPOS DE SAURA (par PRESENCE DE DIEU) où je mets la statuette à sa place (avec l'autre dans la niche) ce qui ouvre une trappe où il faut mettre le singe de FAI TAI; ce qui permet d'ouvrir le mur étoilé par lequel je suis passé... après quelques instants, ZORK et PROTIZIM HARSSK apparaissent, j'utilisé un KILLER sur ZORK et un BROUILLEUR D'ESPRIT sur HARSSK qui a pris TAI FAI en otage. Pour faire une diversion j'utilise ma TELEKINEZIE sur la trappe pour la fermer et profite du fait que HARSSK doit lâcher mon amie pour rouvrir la trappe et lui lancer la dague de sacrifice dans le dos (je savais qu'elle me servirait) ce qui me permet de terminer cette mission avec succès après plus de 40 heures de jeu.

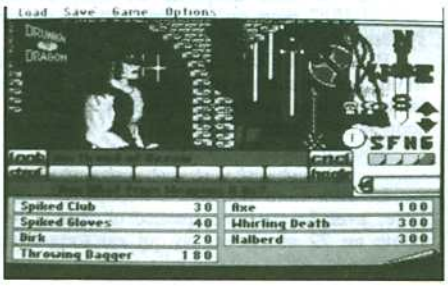
Pour ceux qui voudraient réussir les épreuves sachez ceci: pour le MUR il faut la dague, pour le Scorpion il faut la mouche, pour les jumeaux il faut un gobelet, pour déprofondis la corde ou le pouvoir mouche, pour le pendu il faut la lanterne ou le pouvoir d'hypervision.

Merci EXXOS pour ce jeu, dommage que certains défauts de topographie et représentations graphiques gâchent ce très bon scénario.

clone Raven 32





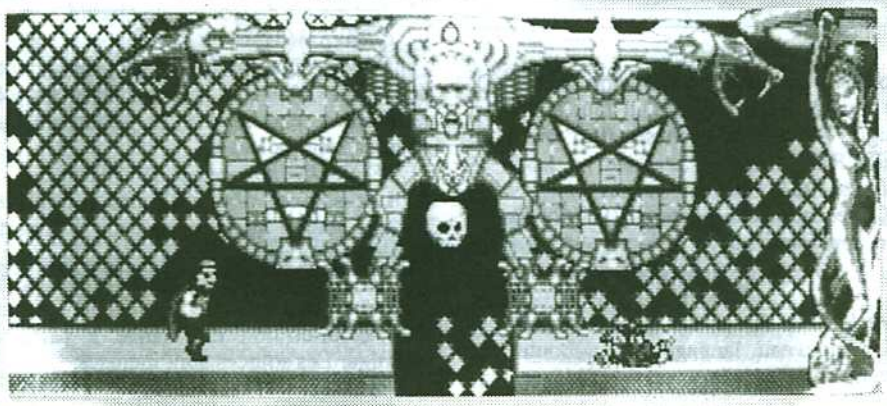


Trois nouveautés à venir d'Electronic Arts - (de g à d) Swords of Twilight, Hounds of Shadow, The Thief

ASTAROTH

Nous voici devant un énième jeu de labyrinthes. Vous vous retrouvez dans la peau d'Ozymandias, capé et masqué comme un vrai Zorro. Vous vous trouvez à l'entrée des catacombes d'Astaroth, l'ange de la mort, et vous devez voyager au travers de ce labyrinthe pour délivrer, je vous le donne en mille, eh bien oui, la princesse qui bien sûr se trouve au plus profond du labyrinthe. Vous allez être aidé dans cette quête en ramassant, dans les différents recoins des catacombes, divers pouvoirs qui vont vous permettre de vous défendre face aux attaques des nombreuses créatures hostiles qui peuplent les caves d'Astaroth. De plus vous allez vous retrouver plus ou moins vite face à trois monstres plus gros, plus méchants donc plus durs à détruire. Il vous faudra utiliser toute l'énergie de vos pouvoirs, qui sont au nombre de neuf, afin de les supprimer. On se retrouve face à un jeu de tableaux des plus classiques, sans scrolling. On passe d'un écran à l'autre directement. La musique se laisse écouter,l'animation est assez propre et les graphismes sont sympathiques. Néanmoins il vous faudra faire preuve d'une grande ténacité pour venir à bout de ce soft car les cavernes sont nombreuses ainsi que les ennemis alors que le nombre de vies est réduit à cinq. En conclusion, à réserver aux inconditionnels de ce genre de jeu.

Kéké Rozen.



BATTLE VALLEY

A peine avais-je chargé ***Battle Valley***, le dernier shoot'em up de chez Hewson, que je vis apparaître sur l'écran un hélicoptère et un char. Serait-ce un nouveau ***Silkworm***, me demandai-je, moi même étant un inconditionnel de la conduite "sauvage" de la Jeep.

Eh bien non, bien que nous nous trouvions devant un scénario identique. En effet un groupe de terroristes a dérobé deux missiles et envisagent de détruire le monde si leurs camarades emprisonnés dans des pénitenciers américains ne sont pas libérés.

Vous êtes un mercenaire employé par le gouvernement américain et votre mission est d'envahir la base des terroristes au milieu du désert et de détruire les deux missiles.

Vous avez le choix au départ de votre QG entre un hélicoptère et un char mais les deux sont complémentaires. Au fur et à mesure de votre avancée dans le désert vous allez rencontrer des ponts qui ont été bombardés. L'avancée de votre char sera donc stoppée et vous devrez donc retourner au QG prendre l'hélicoptère qui grâce à un treuil pourra ramasser des pontons que vous déposerez sur les parties manquantes des ponts.

Vous pourrez aussi faire le plein de munitions en cours de mission. Le nombre de vies n'est pas compté mais la mission doit être terminée avant que le compte à rebours ne s'achève. Sachez aussi que vous devrez mener le tank jusqu'au bout pour mener à bien la mission qui vous à été confiée.

Sur l'écran on retrouve un scrolling parallax du plus bel effet ainsi que des graphismes soignés. La musique et les bruitages ne laisseront pas de grands souvenirs dans les annales du shoot'em up. Sinon la difficulté est bien dosée et il n'est pas impossible d'en venir à bout après quelques heures de vol et quelques butes que malheureusement vous ne pourrez pas franchir en marche arrière.

En conclusion un bon jeu d'action où seul comptent dextérité et rapidité.

Kéké Rozen

LES FUTURS HITS

Que nous préparent les éditeurs avant la fin de l'année? Commençons tout de suite avec EPYX qui aura certainement sorti au moment où vous lirez ces lignes ***THE GAMES: SUMMER EDITION*** avec huit nouveaux challenges dont le tir à l'arc, le plongeon, les barres parallèles, les anneaux ou le lancer du marteau... Gageons que la qualité et le réalisme qui caractérisent les productions EPYX seront au plus haut niveau.

Chez LUCASFILM GAMES on nous prépare ***MANIAC MANSION*** un jeu d'aventure à la *Zak Mac Kraken* où vous devrez sauver une pom-pom girl kidnappée par un savant fou qui projette de faire des expériences sur elle. Nous retrouvons la patte de LUCASFILM avec toujours de l'humour, des personnages aussi fous et plusieurs solutions.

HEWSON nous prépare ***ONSLAUGHT***, un jeu de rôle avec quatre types de jeux d'arcades au cours de l'aventure. Vous trouverez plusieurs royaumes à visiter avec 256 locations peuplées de tribus différentes dans chaque royaume, ainsi qu'un créateur de royaumes. Une grande aventure en perspective qui vous attendra en Novembre. ***STEEL*** sera disponible en Octobre. C'est encore un shoot'em up qui se déroule dans un vaisseau avec de nombreux jeux intermédiaires.

ELECTRONIC ARTS annonce trois aventures (*photos page 34*): ***SWORD OF TWILIGHT***, jeu de rôle pour jusqu'à trois joueurs écrit par Freefall Associates, les auteurs d'*Archon* (sortie fin Sep tembre); ***KEEF THE THIEF***, histoire d'un maître-voleur, avec des scènes de combat vues à travers le viseur du casque du joueur (octobre); ***HOUND OF SHADOW***, jeu de rôle qui sort de l'ordinaire. En utilisant des regles d'un nouveau système de jeu qui s'appelle "Timeline" vous créez un caractère avec sa personnalité individuel, son âge, sexe, profession et capacités particulières. N'importe quel jeux "Timeline" sera capable de reconnaître ces personnages et de s'adapter à leurs "caractère" (sortie fin octobre).

En novembre Accolade sortira ***THE BLUE ANGELS***, simulateur de vol acrobatic en F/A-18 Hornet. Vous allez pouvoir connaître l'expérience de vol de précision en formation avec les autres membres de l'équipe US Navy des Blue Angels. Apprendre 25 actions différentes, tout en volant à moins de deux metres de votre voisin!

Kéké Rozen et Ed:

DOMAINE GRAND PUBLIC

LE TOP TEN

Et oui, ce mois ci pas de DP du mois, mais LES DP des mois de Juillet et Août. Nous avons en effet dressé d'après vos commandes les listes des plus fortes ventes des disquettes du domaine public.

Pour le mois de Juillet :
1 - Prestige 1 2 - MIA Disk 1
3 - Prestige 3 4 - Prestige 2
5 - FISH 35 6 à 10 - FISH 11, 155, 175, TBAG 23,25

Pour le mois d'Août :
1 - Prestige 1 2 - Prestige 3
3 - MIA Disk 1 4 - FISH 175
5 - Prestige 2 6 - FISH 210
7 - FISH 35 8 - RPD 155 a et b
9 - TBAG 25 10 - FISH 155

JOE LE MAXI

APERITIF. (Euh non EDITO !)

Je sens que vous êtes affamés de Domaine Public ce mois-ci. Qu'y a t-il de bon à se mettre sous la dent ? Regardons la carte ensemble, si vous le voulez bien.

Comme entrée, le DP du mois sauce Maxi, suivi par un Homard Jovial et ses poissons. L'interface MIDI au MADère comme plat de résistance vous convient elle? Pour terminer nous prendrons CONTACT avec le dessert. En accompagnement de ce repas, Ed l'épicier vous fera goûter sa nouvelle cuvée France.

Je vous souhaite donc un excellent appétit (et une agréable lecture).

HerrDoktorVonGlutenSimmelfmDorf.

(HDVGSID pour les intimes...)

NOUVEAUTES

RPD :

MEMO PAD:
Un agenda informatique très bien réalisé. L'interface utilisateur est particulièrement soignée.

RIM-5:
Un système de gestion de données pour les applications calcul réalisé en FORTRAN 77.

RPD 162:

FONT REPAIR:
Permet de réparer des "fonts" mal définies par le programme "Calligrapher".

FONT FIXER:
Permet de recréer des directories "fonts" accidentellement détruites.

REN:
Offre la possibilité de renommer un fichier "font" et de le retrouver lors d'un appel système.

MAC_FONTS:
Des "fonts" MacIntosh.

CRAM_FONTS:
Encore des "fonts"...

MISC_FONTS:
Toujours des "fonts"...

SWIRL:
Un pointeur animé du plus bel effet.

TOING:
Une démo illustrant la théorie des rebonds.

RPD 163 a et b:

163a: PROBE SEQUENCE:
Une animation réellement fantastique! Elle demande toutefois un petit effort à l'utilisateur pour la lancer. En effet, il faut "booter" la disquette en appuyant sur Ctrl-D, puis quand le Cli apparait, il faut taper "en aveugle" 'Projector probeseq.film' suivi de <RETURN>.

163b: RGB:
Cette animation nécessite 1.5Mo. Donc, pas d'appréciation.

RPD 164:

AREXX V1.1:
Un nouveau langage qui déboule sur notre machine adorée.

TCP:
Voir la description de la FISH 225.

FISH 221:

ALLOCMASRE V1.17:
Ce programme contrôle la mémoire (FAST et CHIP) deumeurant disponible. Il permet aussi de visualiser la place mémoire occupée par une application.

ANSI ED (version démo) 1.2a:
Un très joli utilitaire qui permet de créer des pages écrans à la norme ANSI,aussi bien en texte qu'en graphique.

BALLY II:
Une nouvelle version de Bally, un jeu simple mais passionnant. Cette nouvelle mmouture est très bien réalisée.

DFRAME V1.02:
Utlitaire de création de "BOBS". Se greffe dur DPAINT II et permet de dessiner directement ses "Bobs" puis de les animer.

IFFM2 (version démo) V1.0:
Routines Modula2 qui permettent une standardisation des supports IFF en lecture/ecriture.

.STEINSCLAG V1.5:
Un jeu du style TETRIS, ne fonctionne pas avec une extension mémoire.

FISH 222:

MEMGAUGE V1.4:
Encore un utilitaire qui vous donne en permanence l'état de votre mémoire. Les sources sont incluses.

MISCHIEF:
Un petit utilitaire "hack" qui produit des effets très étranges. Les sources sont incluses.

PPLOT:
Une librairie C de fonctions scientifiques pour l'impression. Très utile et très complet. Compatible avec le Lattice C.

FISH 223:

CSH V3.03a:
Le fiston du Shell de Matt Dilon. De plus en plus de puissance et de moins en moins de bugs. Les sources sont incluses. Version update de la Fish 199.

FIXDISK V1.0:
Un programme de récupération de fichiers sur les disquettes endommagées. L'interface est de très bonne qualité.

GRAVSIM V1.5:
Une simulation des forces de gravitations entre plusieurs masses. Une très jolie réalisation, entièrement paramètrable. Les sources sont incluses.

IFF2SUN (Source):
Les sources d'un utilitaire à implanter sur une station Sun pour pouvoir y importer des images Amiga.

IFFTOSUN:
Même fonction que le précédent, cependant celui-ci doit être lancé à partir de l'Amiga. Les sources sont incluses.

PACCER:
Un Pacman shareware qui possède un éditeur de tableau. Attention, il plante sous Workbench 1.3.

POPINFO V3.0:
Un petit utilitaire, update de celui de la Fish 204, qui permet d'avoir différentes informations sur votre mémoire et vos périphériques. Les sources sont incluses.

SETCPU V1.5:
Un programme permettant à l'utilisateur de détecter et de modifier quelques paramètres relatifs aux 32 bits CPU. Version update de la Fish 187. Sources incluses.

FISH 224:

CLIMAX:
Pour que le CLI ne soit plus qu'une page écran de 25 lignes et 80 colonnes... Comme au bon vieux temps. Sources incluses.

KICKMEM V2.0:
Un programme pour A1000, qui permet de reconnaître l'extension mémoire 256K dés le kickstart. Sources incluses.

MOREISBETTER:
Deux petits codes qui permettent à more de devenir résident ou de créer des fenêtres sans bords (comme ConMan). Sources incluses.

PETERQUEST:
Un jeu de tableau classique où vous devez délivrer votre princesse.

WHO:
Une réécriture du programme de la Fish, donnant beaucoup plus d'informations sur les tâches en cours. Sources incluses.
XEBEC:
Deux utilitaires permettent de mieux gérer des disques durs Xebec. Les sources sont incluses.

FISH 225:
AMIGATCP:
C'est le "package" KA9Q qiui supporte les services IP, ICMP, TCP, UDP et ARP et qui reconnaît les protocoles FTP, Telnet et SMTP. Ce programme fonctionne sur PC et compatibles, Macintosh et Amiga. Les sources sont incluses.
MYMENU:
Cet utilitaire vous permettra d'ajouter vos propres menus au Workbench. Sources incluses.

FISH 226:
VLT V4.036:
Un émulateur VT 100 et Techtronix 4014. Ce programme est pourvu d'une compatibilité ARexx et d'une tonne de possibilités diverses.

FISH 227:
MIDILIB:
Une librairie d'utilitaires MIDI, update de la Fish 101.
PICKPACKET:
Déjà décrit dans un numéro précédent, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'AmigaDos. Un utilitaire très instructif et entièrement utilisable à la souris.
REXXARPLIB V2.3:
Environ cinquante fonctions d'interfaces avec ARP ou Intuition. Update de la Fish 178.
REXXMATH V1.3:
Une librairie de fonctions mathématiques pour ARexx.

FISH 228:
AZ V1.40:
Un petit éditeur de texte, rapide et simple d'utilisation.
GLIB:
Un éditeur de partition orienté synthétiseur. Supporte le TX81Z, le DX100, le DEP5, le DW8000 et le K5. Sources incluses.
JAZZBENCH V0.8:
Un "faux" Workbench, mais qui est pleinement multi-tâches et entièrement paramétrable.
XOPER V1.3:
Pour voir un maximum d'informations sur votre système, tout cela de façon très interactive. Sources incluses.

JOE LE MAXI.

EN DIRECT DE CHEZ NOUS

Octobre, les feuilles tombent et les disquette poussent. Parmi celles-ci, la nouvelle HERMES France N° 5 : Une compilation de titres New-Beat réalisée par Xavier Leclercq et Gaëtan Prouvost. Quand vous lirez ces lignes, les MIA Disk 3 et 4 seront disponibles pour la plus grande joie des petits et des grands.

A la prochaine.
Ed l'épicier

LE COIN HARD

C'est en rentrant de vacances, bronzé, vanné, et surtout fauché que j'eu la désagréable surprise de rencontrer, à l'entrée de mon doux foyer, ***JOE le maxi*** et ***ED l'épicier*** armés tous deux d'un gourdin. Mon étonnement fût grand: "Quelle est donc la cause de cette attitude hostile à mon égard ?" leur lançai-je. *"Ecoute Iron Mad, si tu ne rédiges pas illico presto ton article sur MIDI pour le numéro d'octobre, on t'éclate !"* me répondirent-ils de concert.

"Mais pourquoi tant de haine ?" leur rétorquai-je, "Voilà plusieurs semaines que je consacre le plus clair de mon temps à écrire un ouvrage de référence à ce sujet.

Je vais d'ailleurs vous en lire quelques passages des plus interressants, pas plus tard que tout de suite."

CHAPITRE PREMIER

Au commencement était le synthétiseur analogique, celui-ci, au départ très simple pour ne pas dire primitif, s'est mis à évoluer rapidement, se complexifiant sans cesse pour améliorer ses performances.

Malgré celà, il souffrait d'une grave lacune, son incapacité à communiquer avec ses congénères. Touché par ce fait, un généticien célèbre, le Docteur Micropé décida de tenter le tout pour le tout et effectua un croisement entre un synthétiseur analogique et une technologie numérique. De leur union naquît le synthétiseur numérique, qui de nos jours se reproduit rapidement pour le bonheur de tous.

CHAPITRE DEUXIEME

Très vite ce nouveau venu montra une une aptitude peu commune pour la communication, non seulement avec ses congénères, mais aussi avec d'autres mutants: "les micro-ordinateurs". Pour cela il employait et emploiera pour de nombreuses années encore la norme MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Les bases en seront exposés au châpitre troisième.

CHAPITRE TROISIEME

MIDI n'est autre qu'une norme de communication entre systèmes à micoprocesseur spécialisés en musique. MIDI est aussi une interface dont l'aspect matériel ne présente pas l'ombre d'une spécificité musicale. Du point de vue logiciel, il s'agit d'un ensemble de protocoles de communication d'informations et de paramètres musicaux.

Lors de sa conception, l'une des principales contraintes imposées à l'interface MIDI était d'une part qu'elle présente un débit sériel suffisamment élevé pour ne pas agir comme un frein sur le processus musical. Pour l'instant, le taux de transmission est fixé à 31.25 KBauds (c'est-à-dire 31250 bits transmis par seconde) ce qui est convenable mais déjà insuffisant dans certains cas. C'est cependant plus que ce que tolèrent la plupart des interfaces sérielles RS232. Sur Amiga nous avons de la chance, l'interface série s'en accommode très bien.

D'autre part, la transmission s'effectuant via des opto-coupleurs, ceci nous garantit un découplage parfait des différents potentiels mis en présence lors de la connection de plusieurs appareils, ainsi que l'absence de boucles de masse qui sont toujours très gênantes dans le domaine musical.

CHAPITRE QUATRIEME

Si l'on fait la liste des paramètres musicaux à gérer dans un synthétiseur, on s'aperçoit rapidement que celle-ci est passablement longue:

* 32 préréglages au moins (presets) sous forme de timbres ou de registres,
* Clavier sensible au toucher (velocity),
* Modulation de la pression sur une touche maintenue enfoncée,
* Portamento varié,
* Modulation fixe de la hauteur (pitch bend) ou d'autres paramètres (modulation wheel),
* Nombre de touches entre 49 et 88,
* Commande pneumatique (breath control),
* Transposition,
* Module de génération et/ou de filtrage,
* Générateurs d'enveloppe,
* Modules de commande,

* Opérateurs et algorithmes programmables,
* Modulation de phase, d'amplitude, de largeur d'impulsion,
* Scission du clavier (split keyboard),
* Etc...

On constate que l'interface MIDI va devoir véhiculer un grand nombre d'informations durant la programmation du synthétiseur. Rassurez-vous cependant, il n'est pas nécessaire de réactualiser toutes ces données en permanence, seuls les paramètres à modifier transitent par MIDI. De plus, ces paramètres peuvent n'être adressés qu'à un seul des nombreux appareils qui peuvent être raccordés sur la même ligne, au moyen de canaux. Au nombre de 16 à l'heure actuelle, ils peuvent être utilisés dans trois modes différents :

- OMNI : Toutes les informations sont envoyées sur tout les canaux,
- POLY : Toutes les informations sont envoyées sur un canal spécifié au préalable,
- MONO : Chaque information est envoyée sur un canal spécifié (chaque instrument a sa partition).

CONCLUSION

Les progrès apportés par MIDI au niveau de l'instrumentation éléctronique sont vraiment spectaculaires. La compatibilité entre produits d'origines différentes est assurée et l'instrumentation peut profiter des avantages des micro-ordinateurs, tels que notre Amiga, tant en puissance de calcul, qu'en mémoire de masse.

A bientôt
IRON MAD

CONTACT

Il n'est pas inutile pour débuter cette rubrique de rappeler certains détails pratiques destinés à optimiser le traitement des commandes et par la même à minimiser les délais de livraison.

Si vous habitez la Suisse, le seul moyen sur et efficace d'effectuer votre règlement est de nous envoyer un mandat international et de joindre une copie du récépissé à votre commande.

Si ce n'est pas votre première commande, n'oubliez pas d'indiquer votre numéro de client (HDNC XXXX) qui figure sur la facture.

Le montant du recommandé n'ayant pas été indiqué sur le bon de commande du mois de Septembre, nous tenons à vous rappeler que ce supplément facultatif est toujours de 15 FF.

Enfin, quelques conseils en vrac :

- Ecrivez lisiblement !!!
- N'oubliez pas de signer vos chèques,
- N'envoyez pas d'argent liquide,
- Séparez votre courrier de la commande,
- Joignez une enveloppe timbrée pour la réponse.

Le catalogue est toujours en cours de rédaction, de légers contretemps ayant par ailleurs retardé sa réalisation, ainsi que les expéditions des commandes du mois de septembre (Boîte postale débordant de vos missives, Homard Jovial rendu indisponible suite à son agression par un banc de crevettes). Que cela ne vous empêche pas de continuer à nous écrire. Sur ce au mois prochain.

L'équipe d'HERMES Diffusion

DOMAINE GRAND PUBLIC

BON DE COMMANDE

PRIX

20FF (125FB Belgique) FRED FISH DISKS 1 à 228, AMICUS 1 à 26, TBAG 1 à 25, FAUG 1 à 75, PaNorAmA 1 à 98, RPD 1 à 164. Les RPD n° 17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146,151,155 et 163 comportent 2 disquettes (prix 40F).

30FF (190FB) HERMES Prestige 1 à 4, HERMES FRANCE 1 à 5, Bordello Beauties (à reserver aux adultes) 1 à 14.

35FF (220FB) MiA DISK 1 à 4

360FF DIGITALISEUR mono HERMES en kit (avec schéma de montage et notice)

COMMANDE

- Fred Fish Disks #.....Prix total:.....Frs
- Amicus #.....Prix total:.....Frs
- TBAG #.....Prix total:.....Frs
- FAUG #.....Prix total:.....Frs
- PaNorAmA #.....Prix total:.....Frs
- RPD #.....Prix total:.....Frs
- HERMES Prestige #.....Prix total:.....Frs
- HERMES France #.....Prix total.....Frs
- MiA Disks #.....Prix total:.....Frs
- Bordello Disks #.....Prix total:.....Frs
- Digitaliseur Hermes.....Frs

Envoi recommandé France (facultatif) : cochez la case ci après ☐ 15Frs

Prix Total.....Frs

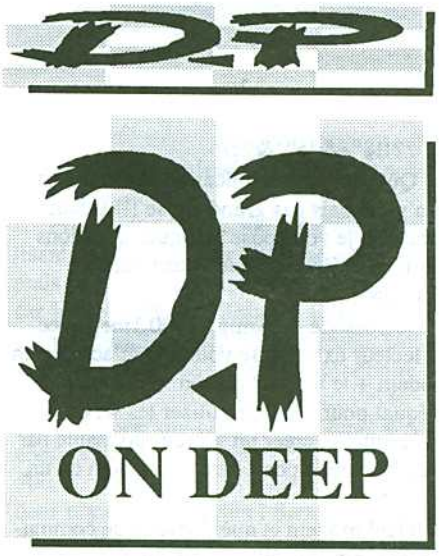
Modalités de paiement : cheques postaux ou bancaires libellés à l'ordre de Hermes Diffusion. Bon de commande valable jusqu'au prochain n° de A-News. Ecrivez ci dessous et LISIBLEMENT s.v.p.

NOM : .....ADRESSE :.....

.....

No de client :

à adresser à : **en France :** ***HERMES Diffusion,BP 304, 59220 Denain***
en Belgique : ***M.i.A. Software, B.P. 111, 2018 Anvers 14***



Amateurs de pétanque en masse, de chasse amateur, voici déjà un mois que les joies de la plage se sont achevées. La vie est difficile, je sais. Alors, deux solutions. Manger ou télécharger. Moi je fais comme ça! Une bonne escalope, de la salade, avec de la purée évidemment, car l'important quand on dîne, c'est la purée. En fin de repas une bonne fine Cognac, attention, de la vraie, contrôlée. Mais oui, l'appellation de la fine est contrôlée! Ah! les fûts de Cognac et les caisses de Bordeaux. Un régal! Bien, je vous laisse, prenez connaissance des DP du 36-15 DEEP, je me dépêche, j'ai un canard sur le feu.

Bézier : Si vous avez envie de Bézier, c'est normal, ce soft de création de courbes de bézier et bien. Lorsque vous prenez une droite, puis qu'en la tirant, vous la courbez, c'est du bézier. Donc là, vous tracez une trajectoire avec des droites, que vous courbez ensuite, vous définissez les axes de symétrie, la résolution vidéo, fils de fer ou plein, et hop, ça vous calcule l'objet défini en 3D par les courbes de bézier. L'image est récupérable en IFF.

C64 Emulator : Si vous avez eu un 64, il vous faut ce DP. Si vous avez eu un 128, condoléances tout d'abord, il vous faut aussi ce DP. Sinon il vous faut aussi ce DP, juste pour rire.

CloseMe : Un deuxième programme court accès sur la gaudriole. Le but bête du jeu est de cliquer sur l'icône de fermeture d'une vulgaire fenêtre. Là commencent les gags hilarants qui relèguent ceux d'Aldo Maccione au rang de vulgaires scénettes décontractants qu'a peine les zygomatiques. C'est dire!

Cloud : Générateur de nuage en fractale. Un tantinet planant, mais bon, c'est des fractales, alors ça ne peut qu'être bon, qu'ils disent les savants.

DiskFixer : Programme réparant vos disquettes contenant des Read/Write Errors écrit (le programme pas les errors) par Cédric Beust, le petit qui monte actuellement. Bon, comme lui même le reconnaît, ça ne marche pas toujours. Il faut qu'il n'y ait pas trop d'erreurs, pas trop de Read, pas trop de Write, et que la lune soit rousse.

FixHunk : Attention. C'est Batchman qui a voulu que je mette ce programme sur Deep. Je n'y serai donc pour rien si votre ordi implose dans d'atroces souffrances. Ce programme (très court) est à lancer pour que vos variables (bobs dans l'exemple de Batchman) se mettent en Chip Ram lorsque vous avez un extension mémoire. Ainsi vos bobs n'auront pas l'air de résidus de programmes cryptés de Canal+.

Find : écrit par notre collaborateur Cédric Beust, Find trouve tout n'importe où. Vous cherchez le fichier map12 sur une disquette, un fichier toto.c parmis les 75000 directories de votre disque dur *(copyright ED: et ses A2000 de la rédaction)*, Philippe de Dieuleveut dans les chutes du Zambèze, Find saura ou les trouver.

PowerPack : LE compacteur de fichiers. Il fait tout, il a toutes les options, et si vous l'interfacez avec la bague de Ré, il permet aussi de compacter physiquement les disquettes 5'1/4 en disquette 3'1/2. Merci Hermes.

VirusX3.2 : VirusX3.1 vous a tous ému jusqu'au larmes. Le 3.2 revient pour combattre encore plus de virus. Toujours écrit par le plus grand chasseur de virus depuis Pasteur, Steve Tibet (un grand pote à El Yeti).

Des nouvelles du serveur.

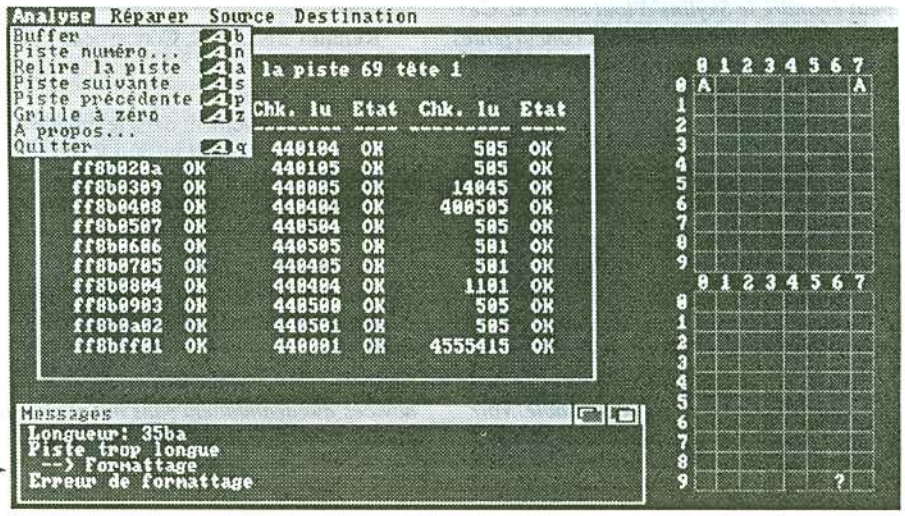
Nombre d'entre vous me contactent régulièrement pour me dire que le téléchargement ne marche pas.
Ma réponse est toujours la même
1) relisez l'article explicatif
2) vérifiez que votre programme basic est exact.
Et après, ça marche toujours.

Je vous signale également qu'une nouvelle version du programme de téléchargement (*deep*) est récupérable (avec le petit programme basic). Ce programme reécrit par le grand ***Roméo Rapido*** détectera la moindre erreur, le moindre fichier manquant sur votre disquette, et vous tiendra au courant.

Vous pourrez bientôt récupérer ce soft à la rédaction mais PAS ENCORE. En effet on essaye de vous préparer quelque chose de grand : pas mal d'entre vous ne téléchargent encore pas parce qu'ils n'ont pas encore de câble, de programme de téléchargement, de groupe électrogène. Alors avec le père DEEP on s'est dit qu'il fallait faire quelque chose. Donc d'ici bientôt pas longtemps, si tout va bien, vous pourrez acquérir pour vraiment pas cher le câble et ***AMIGATEL*** qui est LE programme d'émulation minitel avec sauvegarde des pages couleur et tout, qui était vendu plus de 1000F et que ses auteurs ont étés hyper sympa avec ***A-News***. De plus cette version d'Amigatel comprendra directement le programme de téléchargement. Géant non? Evidemment vous pourrez récupérer Amigatel sans le cordon si vous le souhaitez. On vous organise ça et on vous rappelle quand c'est au point.

Un dernier point. La plupart du temps, les soft téléchargeables contiennent les sources et une doc. Alors récupérez les docs pour comprendre leurs utilisations, Chorizo Kid n'est pas le catalogue de la redoute. Par exemple le programme ***Azertyfier*** du mois dernier MARCHE BIEN.

Avec ***Chorizo Kid***
un clavier Azerty en vaut deux.



Ecran de *DiskFixer*

Courrier

Cher A-News,

Je suis possesseur d'un Amiga 500 depuis noël 88 et d'un IBM Pc deux lecteurs depuis peu. J'aimerais bien pouvoir copier des fichiers entre les deux machines mais je me heurte à différents problèmes d'intercommunication. J'ai VTERM-VT100 côté IBM et Flamtrans côté Amiga. J'ai confectionné le câble nul modem comme indiqué dans A-News No.15 mais il ne se passe rien. Est-ce que mes disquettes sont adaptées pour cette manip'? Pouvez-vous me venir en aide?? D'avance un Grand Merci.

J-P Bruzat, Etrechy (91)

R.Rapido: *FLAMtrans ne peut servir qu'à échanger des fichiers entre deux Amigas par l'intermédiaire du minitel. Il te suffit d'utiliser un émulateur de terminal VT100 côté Amiga comme ceux disponibles en domaine public et de sélectionner le même protocole de transmission des deux côtés.*

Chère A-News,

Quelles sont les principales différences au niveau technique entre ces deux solutions de disque dur + extension mémoire pour A500 : A590 de Commodore ou Spirit IN500S2 + Skyline HDA20 de CIS? Y-a-t-il une différence de rapidité entre ces deux configurations; l'A500 fonctionne-t-il lorsque ces périphériques sont éteints; sont-ils tous reconnus sans problème par le système; les RAMs de ces deux extensions sont-elles comparables (un revendeur m'a assuré que les RAMs de l'IN500S2 sont plus rapides que celles de l'A590)

Régis Bultez, Mont St Eloi (62)

frEd: *On ne peut pas éteindre l'A590 à cause du transfert en DMA des données. On peut éteindre le Skyline à tout moment. Ces deux solutions sont totalement concurrentes : l'A590 est autoboot et s'intègre très bien au 500, mais ne fait que 20Mo contre 30 pour le SKYLINE.*

Ed: *Pour les différences en rapidité voir nos tests (A-News N°16, page 13) dans lesquels le Skyline se montre effectivement plus rapide (chargement de ProPage en 25 secondes contre 32 pour l'A590). Les circuits RAM peuvent avoir des vitesses différentes (ou non, selon les stocks disponibles), mais l'influence de ce facteur sur les performances est négligeable. Voir aussi l'article sur le Skyline dans A-News N°14 et sur l'A590 dans le n°15.*

Cher A-News,

Pourriez-vous me dire ou l'on peut se procurer EXTRAS 1.3?

Est-il possible de faire tourner un programme écrit en basic par le CLI?

Jean-Marc Hatlas

frEd: *Il est possible de recopier gratuitement la disquette EXTRAS 1.3 chez les bons revendeurs COMMODORE. Un programme écrit en BASIC peut démarrer sous CLI sans l'interpréteur si il à été préalablement compilé.*

Salut,

Je suis débutant en langage C et j'ai réalisé un petit programme permettant de convertir un morceau réalisé avec SOUND-TRACKER dans un format que SOUND-FX peut lire.

Je voudrais afficher des messages avec la fonction printf ou fprintf dans la fenêtre que je viens de créer mais ils s'affichent dans le fenêtre du CLI. Ou peut-on trouver les logiciels suivants : LOGICWORKS, PRO-BOARD, PRO-NET.

J-François Frebourg, Luneray (76)

frEd: et R.RAPIDO : *printf utilise le canal de sortie par défaut qui est le CLI ou a été lancé le programme.*

Pour écrire dans une fenêtre intuition, il faut utiliser les fonctions de la graphic.library Text ou PrintIText. On doit pouvoir commander ces logiciels chez un bon revendeur.

Bonjour cher A-News,

J'ai acheté le jeu "Bard's Tale" et quelque chose me tracasse : quel est le nom du dieu fou de la place du village? J'aimerais également savoir comment entrer dans la tour de Kylearan et dans celle de Mangar

Renaud BELLEC, Concarneau (29)

Cher A-News,

Je suis actuellement dans le monde de Bard's Tale I. Le gentil wizard Kylearan m'a donné une clé d'onyx pour entrer dans la tour de Mangar mais comment y rentre-t-on??

Eric Jeoffroy, Nice

frEd: *Je lance un appel vibrant et pathétique aux BARD's TAILISTES professionnels pour qu'ils volent au secours des novices qui déambulent sans but et avec des questions compliquées dans leurs têtes.*

??!!§"é&'é"'&??//

Question communication avec l'Amiga, je n'y connais pas grand chose !!! Il faut donc que je vous pose quelques questions auxquelles j'espère que vous pourrez répondre :

Je possède un Amiga 2000 1meg avec un lecteur externe. Je voudrais m'acheter un modem + le logiciel de communication adéquat pour pouvoir utiliser les serveurs sur minitel et créer un serveur utilisable par toute personne possédant un modem ou un minitel.

Quel modem et quel logiciel de communication me conseillez-vous pour une somme d'environ 4000 francs. Ma configuration est-elle suffisante?

Vu le prix de la communication quand on utilise le minitel, devrais-je payer un abonnement spécial? Quelles démarches faut-il entreprendre pour créer un serveur?

Thierry LAURIER,Colombes (92)

frEd: et TROPIC : *Il existe deux logiciels d'émulation minitel (transforme l'Amiga en minitel couleur) : FLAMitel et AMIGATEL qui coûtent environ 1400 francs chacuns avec le câble.*

A titre purement indicatif, le composeur professionnel de pages MINI16 coûte environ 16000 francs. KEOPS, entre autres, propose à la vente son logiciel de serveur monovoie en GFA basic pour 2000 francs environ. Tu peux également aller discuter serveurs sur 3615 DEEP.

Cher A-News,

Y en a-t-il beaucoup qui ont le requester "software error task held" et, si oui, comment l'éviter?

La machine qui refuse de démarrer avec le power clignotant ou carrément éteint et un écran vert ou jaune ou mauve ou strié de toutes les couleurs avec des sons impossibles, est-ce un panne hard ou soft? comment y remédier?

Je voudrais attaquer le C; je n'arrive pas à exploiter vos articles. Faut-il les taper sous ED ou utiliser un éditeur spécial (fichiers écrits s/f xxxx.c pour LATTICE ou AZTEC)

frEd: et R.RAPIDO : *Si tes programmes ne font des "task helds" que sur ta machine, il est possible que cela provienne d'une panne hard.*

Un éditeur comme ED ou QED convient parfaitement pour taper les programmes en C ou assembleur.

Courrier

Bonjour messieurs. (philEd: *et notre secrétaire alors?)*

Possesseur d'un A500 depuis 3 mois et lisant A-News, je suis intéressé par le DP mais je ne suis pas raccordé a un serveur car je me trouve a l'étranger. Dans votre N° de juin DiskSalv etc... m'intéressent êtes vous en mesure de me les fournir contre finance bien entendu. D'autre part j'ai le voyant power qui clignote et l'écran devient entièrement bleu et perte de contrôle du 500. Je suis oblige de rebooter. Mon revendeur n'y comprend rien ! Sauriez vous me dépanner.

J.M.Toulme (69)

philEd: *Pour les DP pas de problèmes même si tu es a l'étranger il te suffit d'écrire à Hermes Diffusion. Pour ce qui est de l'écran qui devient bleu as tu verifié si tu n'était pas contamine par un virus? Si ce n'est pas le cas il s'agit sûrement d'un problème hard du 500 qui dans ce cas est bon pour un séjour en SAV.*

Messieurs

Je me suis rendu acquéreur d'un Amiga 500 il y a deux mois environ et je rencontre beaucoup de difficultés malgré les ouvrages : manuel de l'Amiga, Superbase et Amigados que j'ai acquis pour comprendre et utiliser cet appareil. Il y a peu de temps j'ai appris que des marques concurrentes (IBM) donnaient une aide a la formation de 2 ou 3 journées compris dans le prix de vente de l'appareil, cela me paraît une excellente formule.

Marcel Cavagne, Nante

philEd: *Effectivement c'est une bonne idée mais au prix où la marque concurrente vend ses ordinateurs on ne peut pas vraiment dire que la formation est gratuite. Une telle initiative ferait sûrement grimper les prix de vente de plusieurs centaines, voire milliers de francs, ce qui priverai l'ami Ga du succès qu'il connaît actuellement. Pour ce qui est des club vous trouverez la liste de ceux que nous connaissons en dernière page et il existe également FRAUG le club fonde par les GOUROUs (voir couverture et pub dans A-News N°17).*

Cher A-News

Je recherche le moyen de rendre compatible l'A500 en PC. Existe t-il des extensions, lecteurs etc... capables de transformer celui-ci en PC.

Jackie Thiebaut, Cormontreuil (51)

R.Rapido : *Il existe un émulateur soft, **PC Transformeur**, mais il est très lent et il ne fonctionne qu'en mode texte. Par contre il utilise le lecteur df0: comme lecteur PC 720 Ko. Pour l'A1000 il existe le side car, qui est en fait une carte XT montée dans un boîtier alimenté. Il peut être installé sur un A500 mais il faut récupérer des signaux sur les circuits de l'ordi (voir dernier FRAUG-journal pour les details) ce qui nécessité quelques connaissances en électronique si on ne veut pas cramer la machine. Il existe aussi des boîtiers d'extension qui permettent de brancher des cartes pour 2000 mais ce sont des monstres et leur prix, plus celui de la carte XT, est supérieur a celui d'un PC.*

Salut

J'ai lu dans votre revue qu'il existait dans le DP un assembleur et un C. Que penser de ces programmes, sont il bons? et peut on s'initier correctement a ces langages avec et ou peut on se les procurer. Je vous remercie d'avance, Amigalement votre.

Christophe Lasnier , Vesoul (70)

R.Rapido *: Pour l'assembleur qui se nomme A68K on peut considérer qu'il est utilisable bien qu'il ne présente pas toute les fonctionalités d'un produit commercial. Quand au compilateur C, il est capable de se compiler lui même mais il lui manque pas mal de fonctions, il ne possède pas les librairies qui permettent d'appeler les fonctions de la Rom, ni les includes qui permettent de travailler avec les structures de l'Amiga ce qui lui retire son principal intérêt.*

Ed: Tiens ça tombe bien, **voici une missive à ce sujet du Herr Dokteur Stroumphf** d'Hermes Diffusion que j'ai oublié de mettre dans les pages DGP:

"Contrairement à ce qui était prévu la Prestige 5 n'a pu être distribuée et ne le sera pas dans la forme annoncée. En effet devant la difficulté d'utilisation du compilateur C pour un néophyte et la nécessité de posséder des outils adaptés à ce compilateur, nous avons décidé de retarder sa sortie.

La Prestige 5 sortira donc avec l'interpréteur AMXLisp V2.0 entièrement francisé. Quant au kit de développement en C, Il sera sur la prestige n°6 avec:

- *Un Compilateur C: Zc*
- *Un Assembleur: A68k*
- *Un linker: Blink*
- *Un éditeur puissant: Qed*
- *Les bibliothèques et "Includes" associés*
- *Des sources en C.*
- *Et bien entendu une documentation en français.*

Attention cette prestige comportera deux disquettes et sera disponible au prix exceptionnel de 60 Francs (C'est pas cher pour un compilateur C). Nous excusant encore pour ce contretemps. Herr Doktor etc....

Cher A-News

Je dispose d'un Amiga 500 avec un 68000, 1 Mo de Ram et deux drives. Vous serait-il possible de me renseigner sur la possibilité de trouver le Super Fat Agnus, le 68010, et la chip Ram de 1 Mo. Quand sera disponible le nouveau jeu de puces "Portia" et "Daphnée" de même que le système 1.4? A propos des nouvelles puces quelles seront les améliorations qui y seront apportées? Et dernière question, oh! Gourous tout puissants! n'y a t-il pas un moyen pour avoir des jeux en plein écran (je haie la bande noire en bas de l'écran).

Alden Anthony, Bourges.

philEd: *Vu le gain que cela procure, l'acquisition d'un 68010 est des plus discutable, voire carrément inutile. Pour ce qui est du Super Fat Agnus il sera très bientôt disponible et on peut considérer que son installation ne devrait pas excéder les 600F puce comprise. La chip Ram de 1 Mo est en fait l'ancienne chip ram plus la fast Ram de la A501 qui devient chip (c'est pour cela qu'il faut couper des straps sur la carte). Le reste des circuits et ROMs sera, d'après une personne bien informée des services techniques de Commodore France, disponible à la fin de l'année. Il existe deux solutions pour transformer un jeu NTSC en PAL:*

1- la reprogrammation totale.

2- acheter des jeux qui fonctionnent en PAL.

EL YETi répond au très nombreux courrier concernant **DPAINT III :**

- " Vous êtes nombreux à vous torturer l'esprit dans de vaines spéculations vaseuses concernant l'annonce, un peu prématurée, que je fis dans ce même canard concernant la commercialisation de DPAINT III. Electronic Arts importe directement le programme et ne réalise pas d'opérations d'updates dans notre beau pays contrairement au reste du monde. La version traduite en français n'est pas totalement écartée mais aucune date n'est précisée quand à sa disponibilité. Et la légende continue ... "

MATERIEL

VENDS (cause arrivée prochaine d'un A2000-XT) AMIGA 500, moins d'un an, câble péritel, joystick, logiciels, boîte de rangement Posso, discs, 5 livres de programmation (assembleur et GFA Basic), nombreuses revues, emballage d'origine => 3500F; LECTEUR 5.25" Golem 40-80 pistes, bouton on/off, affichage digital, 75 discs 5.25, kit de nettoyage et boîte de rangement 1400F; EXTENSION MEMOIRE A501 800F; COMMODORE PC1 (moins d'un an) compatible XT, 512K, écran mono, carte Hercules, emballages d'origine, prix neuf 3990F, vendu 2900F. Livraison possible région parisienne, Loiret, Loir et Cher. Pascal au 54-76-09-34 après 19h ou le WE ou écrivez 1 rue de la Procession 41600 Chaumont.

VDS CARTE SPIRIT IN-500, mémoire interne pour Amiga500 avec 1.5 méga, excellent état, 2750F. Tél 53-58-71-46 (Dordogne).

VENDS CODEUR RGB-PAL EPAL de ST très peu servi, sous garantie, prix neuf 2600F, vendu 1800F. Tél Roland au 97-05-98-66 (20h).

VDS INTERFACE DIGITALISEUR VIDEO couleur pour Amiga - 750F. Tél HR 61-74-30-18.

VDS pour A2000 KIT PC-XT: lecteur 5" +carte A2088. Neuf, non-déballé, sous garantie. Prix intéressant. Alain au 81-95-17-78 après 18h.

VDS disks 3.5 DF/DD et prise Midi à bas prix. RAME Xavier, Mas Sainte Marie, Chemin de Bon Rencontre, 13080 LUYNES.

VENDS EXTENSION MEMOIRE pour A500, 2 Mo, portant la mémoire totale à 2.5 Mo. Horloge permanente/interrupteur. Se loge à la place de la A501. 3500F port compris. Tél 88-93-67-66 uniquement le weekend. Demandez Alain.

VENDS AMIGA 1000 + moniteur couleur 1081 + 2 joysticks + nbx jeux 10000F. Imprimante Star LC10 neuve 2000F. Tél 75-70-52-20, ROBLES Marc, 26100 Romans.

VENDS AMIGA 2000 (version de base) acheté 13000F vendu 9000F (+ de nombreux logiciels à l'acheteur), Dominique PROVILLE, 130 r J.Jaures, 62160 Bully-les-Mines.

VENDS CARTE A2090 + Disque Dur 20 Mo pour A2000 (1 an, très peu servi), 4000F à débattre. Tél 61-55-32-87 HR ou 63-61-25-86 WE.

VENDS AMIGA 500 + EXT MEMOIRE + moniteur 1084 + mini-amp + housses + revues + disks + livres + boîte de rangement + tapis souris + joystick Pro500 + filtre écran. Le tout 7500F. Tél 39-65-69-42.

VENDS AMIGA 500 + moniteur couleur 1084, ext. mémoire 512k, caméra Hitachi + obj 12.5m/m + banc titre. Logiciels d'origine avec manuel, Digiview 3.0, DPaint II, Photon Paint, Sculpt3D, Fantavision, The Director, Deluxe Video, Butcher. Valeur 19000F, demande 10000F. Tél le soir (1) 48-08-35-94.

Cause carte AT Vends KIT PC/XT pour A2000, 6 mois de garantie, 4200F. Tél 91-50-23-50 HR.

VENDS couple 68020 + 68881. Prix 2000F. Contacter JUNIQUE Hervé, 27 allée des Brasilias, 26500 Bourg-les-Valence (indiquer votre numéro de tél).

CHERCHE EXTENSION RAM POUR A1000. Tél 80-55-52-36.

VENDS AMIGA 500, lecteur A1010, extension mémoire 512ko, imprimante Epson LX800, nb logiciels, util., TT, Gest, jeux avec docs. L'ensemble ou séparément prix à débattre. Tél 84-29-23-70 après 21h le soir (Gabriel).

ACHETE pour Amiga 500 EXTENSION MEMOIRE 512k - recherche moniteur (Commodore ou autre), cherche contacts. Toutes propositions au 35-80-07-26. Mr Letournel, 77 allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.

VENDS MONITEUR COMMODORE 1084S, comme neuf (garantie au 20/10/90) 2000F à debattre; genlock GST 30P (codeur PAL intégré) garantie au 26/12/89 à débattre. Tél 64-07-19-76. Demander Thierry.

VENDS CARTE XT + extension 640Ko + série + // + jeux + disque dur 20 Mo + 8087, 6700F à débattre. Tél (1) 69-00-56-54 ap 20h en demandant Olivier.

Vends pour A2000, kit PC/XT: lecteur 5" + carte A2088. Neuf, non-déballé, sous garantie. Prix intéressant. Alain au 81-95-17-78 après 18h.

VDS INTERFACE MIDI MIMETICS (CIS) achetée 350F vendue 200F (neuve), Jacques (1) 43-50-16-53.

VDS cause 2000, ensemble ou séparement, AMIGA 1000 - EXTENSION MEMOIRE 1.5 Mo, moniteur 1084s sous garantie. Logiciels. Prix à débattre. Jacques au 90-42-07-70.

CONTACTS

Recherche musiciens, graphistes et spécialistes en intros pour correspondre ativement. Réponse assuréel Christian STENGER, 3 rue d'Alsace Soucht, 57960 Meisenthal

Club Amiga, leader en région Centre, vous propose de l'aide, des trucs et astuces, des montages électronique, et des produit du domaine public exclusivement. Recherchons graphistes et programmeurs bon niveau pour réalisations de jeux. Ecrire à Club Informatique, BP 413, 18007 Bourges Cedex.

Cherche désespérement programme de FAX pour Amiga 1000. Tél HR 61-74-30-18.

CHERCHE qui pourra m'indiquer et m'expliquer la manière et les moyens d'expedier une TELECOPIE à partir d'un Amiga 500 (1 Mo) Michel COFFINIER, 81 rue Suarez, 73200 Albertville. Tél 79-37-06-16, télécopie 79-32-57-07

RECHERCHE CONTACTS AMIGA Dominique PROVILLE, 130 r J.Jaures, 62160 Bully-les-Mines.

Nous diffusns des Slides, MegaDémos, Musiques, Datas pour Sonix ainsi que des utilitaires du Domaine Public. Catalogue gratuit sur simple sur demande. FD, BP18, 59115 LEERS. Joindre 1 timbre à 2.20 Frs SVP.

RECHERCHE PROGRAMMEURS EN ASSEMBLEUR pour échanges divers, sources, idées, etc. Réponse assurée. Samir GHERBI, 25 av de Sully, 1814 La Tour-de-Peilz, Suisse.

Cherche toutes SIMULATIONS (commee, strategie) et jeux de role, memes vieux, memes laids, mais pas trop cher. S'adresser à Guillaume Jay, Beauziac, 47700 Casteljaloux. Tél 53-93-50-13.

Recherche contacts dans tous pays pour echanges d'idées, d'utilitaires, de démos, de softs, etc. FRANCON Stéphane, 20 rue du Père Goriot, 95560 MAFFLIERS. Tél 34-69-88-98

A-NEWS en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 54FS. Envoyez votre paiement à : *A-News, Conconi P, 36 Av Luserna, 1203 Génève. CCP No 12-25868-1*

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

A-NEWS en BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique et des Pays-Bas.

Pour tout renseignement :
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 3-326-05-59

Les anciens numéros sont disponibles au prix de 20F chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu

Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
14 New Distribution, r Philosophes 4, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel
25 Access, rue Centrale 66a, 2503 Biel-Bienne

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F
Pour l'étranger (tous pays).....240F (Avion 400F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. **(Le port coût 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)** Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

---

Oui, je m'abonne pour un an (12 numéros) à partir du numéro.....
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter que le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé (ce numéro est imprimé en bas de l'adresse sur l'etiquette d'envoi), et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

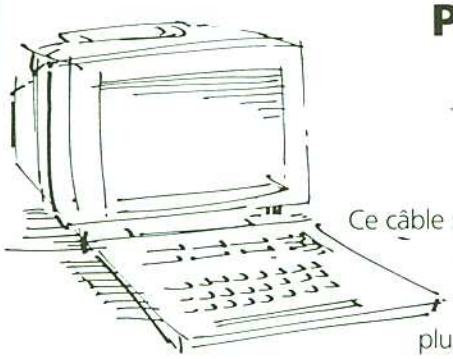
OFFRE SPECIALE
Les 12 premiers numéros d'A-News
195F
port compris.
Economisez 50F

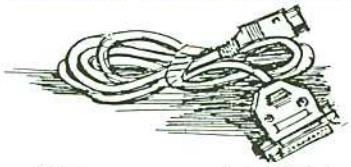
CLUBS *(rubrique gratuite)*

18 Club Informatique, BP413, 18007 Bourges Cedex
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours Cedex. Tél 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE – BP 6 38620 MONTFERRAT. Tél. 76 32 38 41 Stéphane PARENTON.
49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.
64 FRAUG, French Amiga User Group, BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-41-17-91.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET TEL 59-52-34-03.
70 AMIGA FUN CLUB: Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.

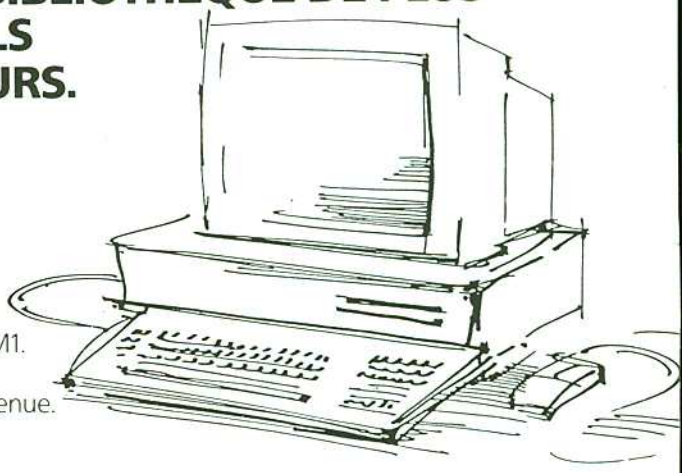
149F SEULEMENT !

POUR VOUS BRANCHER SUR UNE BIBLIOTHÈQUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS PARMI LES MEILLEURS.





Ce câble spécial vous permet de télécharger, 24 h sur 24, tous les logiciels qui vous intéressent sur le 3615 SM1. Son prix : 149 francs seulement plus un indispensable cadeau de bienvenue.



SM1 met à votre disposition 24 h sur 24 plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché.

Tableurs performants, traitements de texte efficaces, langages très professionnels, utilitaires indispensables, graphismes très sophistiqués, jeux complètement fous,... sur le 3615 SM1 il y en a pour tous les goûts... et tous les micros !

Sont stockés en effet dans les ordinateurs de SM1, des programmes en provenance du monde entier, aussi bien pour PC et Compatibles que pour les autres micro (ATARI ST, COMMODORE AMIGA, APPLE MACINTOSH et AMSTRAD CPC).

SM1 : Une grande diversité de logiciels aux meilleurs prix.

Pour constituer le Catalogue SM1, nous avons sélectionné LES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

Nous vous proposons également les « EXCLUSIVITÉS SM1 », véritables perles rares que vous ne trouverez que sur SM1 et une sélection des meilleurs SHARE WARE.

« Musts » du domaine public ou « EXCLUSIVITÉS SM1 », quel que soit le programme que vous copiez, vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

Ainsi il vous en coûtera à peine plus de 60 francs pour télécharger un excellent logiciel de dessin et moins de 30 francs pour un fabuleux casse-brique.

Le téléchargement, une formule simple et rapide.

Tous les logiciels de SM1 sont accessibles en utilisant votre minitel.

3615 SM1

UN SERVICE DE CANAL 4
24 rue du Sentier, 75002 PARIS

Pour télécharger, vous avez simplement besoin du câble de liaison micro-minitel (ou d'un modem) et de notre logiciel de téléchargement Quicktel. Une fois votre branchement effectué, connectez-vous sur le 3615 SM1 et choisissez alors le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes le logiciel est copié et vous appartient !

Pour chaque programme sont précisées les caractéristiques principales et la durée exacte du téléchargement. Vous pouvez ainsi choisir en toute connaissance de cause le logiciel correspondant à vos besoins et à vos moyens.

Finis pour vous les transferts hasardeux, oubliées les menaces de virus ! Avec SM1 vous pourrez constituer votre propre bibliothèque de logiciels, sans le moindre risque... et sans vous ruiner.

Votre équipement complet de téléchargement dans quelques jours.

Renvoyez-nous vite le bon de commande joint, accompagné de votre règlement, et vous recevrez dans quelques jours le câble de liaison micro-ordinateur - minitel, indispensable pour télécharger(*).

(*) Si vous possédez déjà un modem, vous n'avez pas besoin du câble. Dans ce cas, demandez à recevoir gracieusement Quicktel, le logiciel de téléchargement de SM1.

Ce câble spécial, nous vous le proposons aujourd'hui au tarif exceptionnel de 149 francs (frais de port inclus) avec en cadeau de bienvenue le Kit Téléchargement SM1 !

Vous aurez ainsi tous les atouts en main lorsque vous effectuerez vos premiers téléchargements ! Ne perdez plus un instant !

VOTRE CADEAU DE BIENVENUE

LE KIT TÉLÉCHARGEMENT SM1

- **Le logiciel de téléchargement Quicktel,** clef d'accès indispensable au catalogue SM1.
- **Le Guide du Téléchargement :** tout pour télécharger dans les meilleures conditions.
- **Un large extrait du catalogue SM1,** avec notamment les Nouveautés 89.

médiavente

BON DE COMMANDE

A DÉCOUPER ET À RETOURNER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :

CANAL 4 Service SM1, 24, rue du Sentier 75002 PARIS

☐ **OUI,** je souhaite recevoir le câble de liaison micro-ordinateur - minitel au prix spécial de 149 francs avec en cadeau le kit complet de téléchargement. (Je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SM1).

☐ Je possède déjà un câble de liaison minitel-micro ou un modem (merci de spécifier la marque : _____). et je souhaite recevoir gracieusement Quicktel, le logiciel de téléchargement SM1.

Je possède un : ☐ PC compatible ☐ AMIGA 500/1000 ☐ AMIGA 2000 ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE MACINTOSH ☐ ATARI ST

(Merci d'écrire en lettres MAJUSCULES)

NOM : _____

ADRESSE : _____

_____

CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : _____

AMI 01C

Imprimé par NEWS PRINT, 24500 Eymet

DARK CENTURY

Arcade et intelligence entièrement multitâches.
6 tanks programmables à contrôler ou détruire, des bulles d'énergie à capturer sur une planète carcérale maudite.
Des mois de fun et d'animations **3D ray tracing** !
Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est **"le jeu du siècle"**

TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING